

U Games

Wissen, was gespielt wird

Europas meistgekauftes PC-Spiele-Magazin

Mit **2** CDs

15 DEMOS
11 VIDEOS
15 PATCHES



Killer-Konsole von Microsoft

Endlich enthüllt: X-Box mit
Pentium III und Nvidia-Chip!

MIT VIDEO

Need for Speed 5

Gas geben, Spaß haben: Testfahrt
mit Boxster und 911er auf 5 Seiten!

MIT VIDEO

Dark Project 2

Test & Tipps auf 12 Seiten: So überlisten Sie die Gegner und überleben!

Fortsetzung zum Spiel des Jahres 99: Meisterdieb Garrett kehrt zurück!

Auf 2 CDs

Rally Masters,
Sudden Strike,
Superbike 2000,
Klingon Academy

87 MB MODs
für Unreal & UT

Verkehrsgigant-Demo
mit Exklusivszenario!



Brandheiße Top-Videos!

Commandos 2: 8 Min. Spielszenen

F1 2000: Das Debüt von EA Sports

Starlancer: Wing Commander ade?

Sacrifice: Konkurrenz für WarCraft 3

Die Siedler 4: Die ersten Bilder! • Weltrekord: Erster Athlon mit 1.000 MHz im Test!

32 Seiten Tipps & Tricks
**Dark Project 2, Die Sims,
C&C: Feuersturm**



Ein Fall für zwei



Florian Stangl
Chefredakteur

MONTAG 21. FEBRUAR 2000

Seit heute ist es offiziell: Chefredakteur Thomas Borovskis wechselt in die Online-Abteilung der COMPUTEC MEDIA AG. Doch keine Angst, der PC-Games-Mann der ersten Stunde bleibt seinen Lesern erhalten – und zwar im World Wide Web. Schließlich wird er dort zunächst den groß angelegten Auf- und Ausbau von www.pcgames.de verantworten (mehr auf Seite 20). Gleichzeitig nehmen seine beiden Nachfolger – Petra Maueröder und Florian Stangl – als Doppelspitze ihre Arbeit auf. Gemeinsam mit ihren Kollegen wollen sie sich so richtig reinhängen, damit PC Games noch besser wird. Noch kritischer, noch leserorientierter, noch informativer. Wie, Ihnen brennt da was auf den Nägeln, was Sie dringend loswerden wollen? Lob? Kritik? Eine Anregung? Eine Frage? Dann schreiben Sie an die Chefredakteure persönlich – wir freuen uns auf Ihre Post. Die Adresse: COMPUTEC MEDIA AG, Chefredaktion PC Games, Rooststraße 21, 90429 Nürnberg. E-Mail: redaktion@pcgames.de

MONTAG 28. FEBRUAR 2000

Kalt war's in Silverstone – und nass obendrein. Trotzdem hat sich der Flug gelohnt, denn neben einem Motorschaden an einem Jaguar konnte Florian Stangl auch das Formel-1-Debüt von EA Sports hautnah miterleben. Während auf der Zielgeraden Benetton, Jordan, BMW und Jaguar ihre Boliden durch den Regen jagten, durfte *F1 2000* Probe gespielt werden. So entstand der erste Eindruck, der sich auf den Test der Verkaufsversion (Seite 156) übertrug: ein solides Rennspiel mit ein paar kleinen Macken, die offensichtlich dem Zeitdruck zuzuschreiben sind.



Petra Maueröder
Chefredakteurin

DIENSTAG 29. FEBRUAR 2000

Wie jedes Jahr lädt Microsoft die Weltpresse zur Spielemesse Gamestock nach Redmond. Für die Abendveranstaltung des ersten Messtages haben sich die Organisatoren etwas ganz Besonderes ausgedacht: In einer schummrigen Billard-Bar müssen die Gäste in einem Quiz zeigen, wie gut es um ihr Fachwissen bestellt ist. Während sich Peter Kusenbergs Team immerhin im oberen Mittelfeld platzieren kann, saht der Entwickler-Tisch den ersten Preis ab: Besonders *Total Annihilation*-Schöpfer Chris Taylor und *Age of Empires*-Recke Bruce Shelley beeindruckten mit fundiertem Wissen über die Erkennungsmelodien von Spielhallen-Klassikern. Neugierig auf Microsoft-Neuheiten wie *Starlancer*, *Crimson Skies*, *Midtown Madness 2* und *Loose Cannon*? Alle Details lesen Sie in unserem Vorschau-Teil ab Seite 70.

FREITAG 10. MÄRZ 2000

PC-Games-Hardware-Profi Thilo Bayer lässt sich prinzipiell nichts einflößen – schon gar nicht Respekt. Und deshalb analysiert er genau, was Microsoft im Rahmen der Pressekonferenz rund um die „Killer-Konsole“ X-Box verlautbaren ließ. Brav die Zahlen und Daten einer Pressemitteilung abtippen kann schließlich jeder. Dennoch sind die gezeigten Demos und Ankündigungen höchst beeindruckend: Alles über die X-Box bekommen Sie in unserer Reportage ab Seite 36 zu lesen.

Einen aprilfrischen Spielemonat und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

Lassen Sie sich kein X für ein U vormachen: PC Games lässt die Daten der Microsoft-Konsole X-Box vom Experten auswerten.

www.superepreiswert.com

Seite **70**

■ STARLANCER

Chris Roberts' kleiner Bruder Erin (Privateer 2) werkelt derzeit am Wing Commander fürs neue Jahrtausend.

■ NEED FOR SPEED: PORSCHE

Opulente Grafik und realistisches Fahrgefühl: Der vielleicht beste Teil der Serie im ausführlichen Test.

Seite **130**

Seite **44**

■ ONLINE-ROLLENSPIELE

Alles übers virtuelle Drachentöten als Gruppenerlebnis lesen Sie in unserer umfangreichen Reportage.

Seite **118**

■ MICROSOFT X-BOX

Allein das Design der X-Box lässt schon jetzt die Konkurrenz hinter sich. Wir lüften das Geheimnis um Bill Gates' Spielkonsole.

Seite **36**

■ DARK PROJECT 2

Als Dieb schleichen Sie erneut durch die Schatten einer mittelalterlichen Fantasywelt und erleichtern Ihre Mitmenschen um die hart verdienten Dukaten.



Service

- 190 CD-ROM Anleitungen
- 6 CD-ROM Inhalt
- 242 Die letzte Seite
- 3 Editorial
- 228 Einkaufsführer
- 240 Hersteller-Hotlines
- 240 Impressum
- 240 Inserentenverzeichnis
- 236 Leserbriefe
- 10 PC Games Intern
- 116 So werten wir

Aktuell

- 14 Abenteuer-News
- 12 Action-News
- 26 Business-News
- 30 Hardware-News
- 29 Online-News
- 32 Spiele-Hitparade
- 24 Sport-News
- 18 Strategie-News
- 34 Terminkalender

Magazin

- 54 **Battle.net: Gegenwart und Zukunft**
Der weltweit beliebteste Internet-Spiele-service stößt in neue Dimensionen vor.
- 64 **Designer bewerten Leserideen**
Peter Molyneux und Bernd Lehahn nehmen originelle Spielideen unter die Lupe.
- 158 **Feedback: Age of Empires 2**
Was macht das Echtzeitstrategiespiel so erfolgreich? Die Umfrage gibt Aufschluss.
- 164 **Lionhead-Tagebuch, Teil 29**
Steve Jackson berichtet über die Online-Versteigerung von *Black & White*-Figuren.
- ▶ 36 **Microsoft X-Box**
Was steckt hinter dem Rummel um eine Konsole, die erst in 18 Monaten erscheint?
- 58 **MODs für Unreal (Tournament)**
Mit diesen Zusatzlevels werden Sie *Unreal* auf ganz neue Weise kennen lernen.
- ▶ 44 **Online-Rollenspiele**
Jeder für sich, alle zusammen. Welches Rollenspiel bietet das beste Gruppenerlebnis?
- 166 **Profil: Funatics**
Alte Hasen, neue Firma, zahllose Spielehits: der Werdegang der drei *Siedler 2*-Macher.

Vorschau

- 98 *Crimson Skies*Action
- 82 *Die Siedler 4*Aufbastrategie
- 100 *Dungeon Siege*Action-Rollenspiel
- 78 *Empire Earth*Echtzeitstrategie
- 86 *Loose Cannon*3D-Action
- 96 *MechCommander 2*3D-Action
- 90 *Midtown Madness 2*Rennspiel
- 110 *Obi-Wan*Action-Adventure
- 104 *Star Trek: Elite Force* ...3D-Action
- ▶ 70 *Starlancer*Weltraum-Action
- 108 *TechnoMage*Action-Adventure
- 106 *The World is Not Enough* 3D-Action
- 76 *WarCraft 3*Echtzeitstrategie

Test

- 150 *C&C 3: Feuersturm* ..Echtzeitstrategie
- ▶ 118 *Dark Project 2*Action-Adventure
- 154 *Devil Inside*Action-Adventure
- 128 *DSF Fußballmanager*Strategie
- 144 *Enemy Engaged*Flugsimulation
- 142 *Evolva*Action
- 156 *F1 2000*Rennsimulation
- 138 *Force Commander* ..Echtzeitstrategie
- 128 *Gunship!*Helikopter-Simulation
- 126 *Majesty*Echtzeitstrategie
- ▶ 130 *Need for Speed 5*Rennspiel
- 144 *Soldier of Fortune*3D-Action
- 146 *Star Trek: Armada* ..Echtzeitstrategie
- 136 *UEFA CL 1999/2000*Sportspiel
- 144 *Ultima: Ascension*Rollenspiel
- 128 *WarCraft 2 (Battle.Net)* ..Echtzeitstrategie

Hardware

- 174 *CeBIT: 3dfx Voodoo5*Vorschau
- 180 *CeBIT: Athlon-Systeme* ...Vorschau
- 176 *CeBIT: Ati Rage 6*Vorschau
- 172 *CeBIT: Grafikkarten*Vorschau
- 178 *CeBIT: Motherboards*Vorschau
- 184 *CeBIT: Sound*Vorschau
- 182 *CeBIT: VIA KX 133*Test
- 186 *CeBIT: Zubehör*Vorschau
- 189 *Game Voice Controller*Vorschau
- 188 *Strategic Commander* ...Vorschau

Tipps & Tricks

- 209 *Anstoss 3*Allgemeine Tipps
- 203 *C&C 3: Feuersturm* ..Komplettlösung
- 197 *Dark Project 2*Komplettlösung
- 213 *Der Verkehrsgigant*Allg. Tipps
- 217 *Die Sims*Allgemeine Tipps
- 225 *Ultima: Ascension*Tuning-Tipps

INDEX

Action

- 98 *Crimson Skies*
- 100 *Dungeon Siege*
- 142 *Evolva*
- 224 *Half-Life (dt.)*
- 224 *Half-Life: Opposing Force*
- 86 *Loose Cannon*
- 12 *Mafia*
- 96 *MechCommander 2*
- 110 *Obi-Wan*
- 224 *Slave Zero*
- 144 *Soldier of Fortune*
- 104 *Star Trek: Voyager - Elite Force*
- 106 *The World is Not Enough*
- 58 *Unreal*
- 58 *Unreal Tournament*
- 223 *X-Wing Alliance*

Abenteuer

- 44 *Asheron's Call*
- 118 *Dark Project 2 - The Metal Age*
- 197 *Dark Project 2 - The Metal Age*
- 154 *Devil Inside*
- 44 *Everquest*
- 14 *Munch's Odyssee*
- 221 *Nocturne*
- 220 *Nox*
- 220 *Planescape Torment*
- 108 *TechnoMage*
- 14 *Time Machine*
- 221 *Tomb Raider 4*
- 14 *Two Worlds*
- 225 *Ultima: Ascension*
- 144 *Ultima: Ascension*
- 44 *Ultima Online*

Strategie

- 20 *Age of Empires 2: The Conquerors*
- 13 *Anno 1503*
- 209 *Anstoss 3*
- 222 *Anstoss 3*
- 164 *Black & White*
- 223 *Bundesliga 2000*
- 150 *Command & Conquer 3: Feuersturm*
- 203 *Command & Conquer 3: Feuersturm*
- 213 *Der Verkehrsgigant*
- 223 *Der Verkehrsgigant*
- 82 *Die Siedler 4*
- 217 *Die Sims*
- 219 *Die Sims*
- 128 *DSF Fußballmanager*
- 78 *Empire Earth*
- 22 *Evil Islands*
- 13 *F1 Manager*
- 138 *Force Commander*
- 20 *Homeworld: Cataclysm*
- 221 *Kicker Fußballmanager*
- 13 *Lemmings Revolution*
- 126 *Majesty*
- 22 *Pharao Expansion Pack*
- 220 *Pharao*
- 13 *SimCity 3000 Unlimited*
- 146 *Star Trek: Armada*
- 29 *Star Trek: Conquest*
- 20 *Tropico*
- 128 *WarCraft 2: Battle.net-Edition*
- 76 *WarCraft 3*
- 20 *Wiggles*

Sport

- 24 *Colin McRae 2*
- 90 *Midtown Madness 2*
- 130 *Need for Speed: Porsche*
- 221 *NHL 2000*
- 223 *Rally Championship 2000*
- 223 *Supreme Snowboarding*
- 24 *Title Defence*
- 222 *Trick Style*
- 136 *UEFA Champions League 1999/2000*
- 24 *Urlaubsraser*
- 24 *Virtual Skipper*

Simulation

- 220 *Edgar Torronteras' Extreme Biker*
- 144 *Enemy Engaged*
- 156 *F1 2000*
- 128 *Gunship!*
- 12 *I-War 2*
- 12 *Star Trek: Bridge Commander*
- 29 *Star Wars Online*
- 70 *Starlancer*

INHALT CD-ROM

■ SUDDEN STRIKE

Der potenzielle Strategie-Hit endlich zum Antesten.

CD-ROM 1

■ COMMANDOS 2

8 Minuten mit brandaktuellen Spielszenen.

CD-ROM 2

■ VERKEHRSGIGANT

Exklusives Demo-Szenario für Verkehrsplaner.



CD-Anleitung auf Seite 190

CD-ROM 1

Der Verkehrsgigant
Aufbauspiel, Infogrames
Sudden Strike
Echtzeitstrategie, CDV

CD-ROM 2

Bust-A-Move 4
Puzzle, Hasbro Interactive
Croc 2
Jump&Run, Electronic Arts
Cue Club
Sportspiel, THQ
Deep Fighter Trailer
Action, Ubi Soft
Honda Motocross Grand Prix
Rennspiel, Swing Entertainment
Invictus
Strategie, Virgin Interactive
Kicker
Fußballmanager, Heart-Line
Klingon Academy
Weltraum-Action, Activision
Shadow Watch
Strategie, Take 2 Interactive
Slam Tilt Resurrection
Flipper, Take 2 Interactive
Superbike 2000
Rennspiel, Electronic Arts

Rally Masters
Rennspiel, Infogrames
Theocracy
Strategie, Ubi Soft
X-Tension
Weltraum-Action, THQ

Videoreportagen

Aktuelles,
Starlancer, Lemmings Revolution
Need for Speed: Porsche
Rennspiel, Electronic Arts
Dark Project 2
Action-Adventure, Eidos
Commandos 2
Strategie, Eidos
F1 2000
Rennspiel, Electronic Arts
Sacrifice
Strategie, Interplay
Ultima: Ascension
Rollenspiel, Electronic Arts
Tribes 2
3D-Action, Havas Interactive

Specials

MS Internet Explorer 5.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Lesereinsendungen
Feedback Anstoss 3
Netzzand-Zugangssoftware
Terminkalender
Gamespy
Unreal Tournament Maps und MODs
Unreal Tournament Bonus Pack
Star Trek: Armada Bildschirmhintergrund
Age of Empires 2 Szenario

Bugfixes

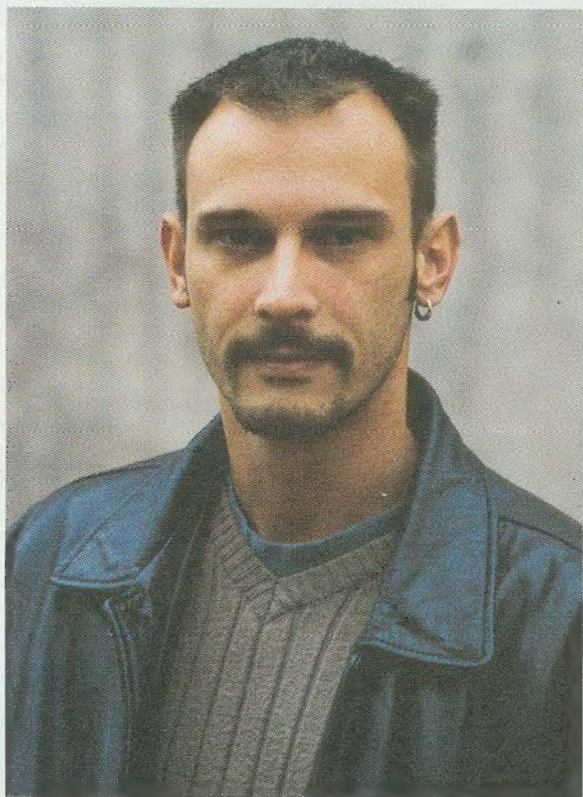
Age of Wonders 1.35 (e)
Anstoss 3 1.03 (d)
Close Combat 4 4.02 (d)
C&C3: Tiberian Sun 2.02 (d)
Darkstone 1.0.5b (d)
Der Verkehrsgigant v1.1 (d)
Half-Life von 1.0.0.9 v1.0.1.6 (e)
Half-Life von 1.0.1.1 v1.0.1.6 (d)
Land der Hoffnung v1.051 (d)
Pharaoh Enhancement Pack v1.1 (d)
Satanica Installations-Update
Supreme Snowboarding v1.035 (e)
Total Annihilation: Kingdoms v3.0 (e)
Thandor v1.01 (d)
SWAT 3 Close Quarters Battle v1.2 (e)

Hardware

A3D Treiber v3.12
ALi AGP v1.65
ALi DMA v3.55
ATi Rage 128 (Pro) v6.31
ATi Rage Fury Maxx v6.32
Banshee v1.04.00
DVD Genie
Entech PowerStrip v2.64
Guillemot 3D Prophet Update
Guillemot 3D Prophet DDR-DVI Update
Matrox G400 v5.52
Matrox TurboGL v1.30
Microsoft IntelliPoint Software v3.1
Nvidia 95_98 Referenz v3.68
Nvidia Windows2000 Referenz v3.78
Savage 4 v8.10.33
VIA AGP v4.00
Viper II Win2000 v9.20.11
Voodoo2 DirectX7 v3.02.02
Voodoo3 2000 3000 Win9x v1.04.00
Wcpuid Tool

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Welche drei Spiele nimmst du auf eine einsame Insel mit?

Die Siedler von Catan, um mir eine Handelsroute für Currywurst mit Pommes aufzubauen, Autobahn Raser 2, um die morgendliche Rushhour zu simulieren und das Programm Flash, um mir einzelne South-Park-Folgen selbst zu erstellen.

An welchem Spiel hättest du gern mitgearbeitet?

An Daikatana, denn dann wäre es sicherlich schon lange fertig.

Wie wichtig ist dir dein Image?

Wenn ich Freitags die Master-CDs brenne, achte ich peinlichst darauf.

Einfach nicht Nein sagen kann ich zu ...

Currywurst mit Pommes, freien Wochenenden und Frauen.

Was war der peinlichste Moment deines Lebens?

Als ich an der Uni einen Vortrag hielt und währenddessen vom Stuhl gefallen bin. Nur gut, dass ich danach ohnmächtig war.

Was ist deiner Meinung nach das beste Spiel aller Zeiten?

Kann ich leider nicht nennen, da es indiziert ist. Aber es fängt mir Q an und hört mit e auf.

Von welchem Spiel warst du am meisten enttäuscht?

Vom Klomanager, denn die witzige Demoversion war leider auf nur zehn Runden limitiert.

Was würdest du dir für eine Million Mark/Dollar kaufen?

Unmengen von Currywurst mit Pommes, freie Wochenenden und Frauen ...Moment, da stimmt was nicht!

Wenn ich könnte, würde ich ...

ein halbes Jahr Urlaub nehmen und mich komplett ausklinken.

So richtig in Rage bringen kann man mich mit ...

Netscape, verstopften Straßen in der Rushhour und Taxifahrern, die ihre eigene Stadt nicht kennen.

Typische Arbeitszeiten?

Von Montag bis Sonntag

Jürgen Melzer freut sich, dass er seine Haare nun mit dem Waschlappen kämmen kann

Strategie



Peter Kusenberg

Redakteur
eifert Florian Weidhase nach und geht nächstens auf Diebestour.

Strategie



Petra Maueröder

Chefredakteurin
würde dem Zlatko die 250.000-DM-Belohnung schon jetzt gönnen.

Sport



Florian Stangl

Chefredakteur
will endlich Need for Speed: BMW mit dem legendären MI.

Action



Andreas Sauerland

Redakteur
startet mit einmonatiger Verspätung die Aufzucht seiner Sim-Familie.

Simulation



Sascha Gliss

Redakteur
schleppt wieder mal Umzugskisten - diesmal für seine Freundin.

Simulation



Harald Wagner

Redakteur
muss seinen Körper unbedingt freibadtauglicher machen.

Abenteuer



Daniel Gh. Kreiss

Redakteur
gähnt dem vorzeitigen Quotenlot von Big Brother entgegen.

Hardware



Thilo Bayer

Ltr. Redakteur Hardware
ärger sich, nicht rechtzeitig Nvidia-Aktien gekauft zu haben.

Hardware



Armin Lenz

Redakteur Hardware
kauft antistatische Socken, um nicht mehr gezappt zu werden.

Technik



Marcus Esposito

Hardware-Assistent
freut sich jetzt schon auf gemütliche Grillabende im Sommer.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase

Ltr. Redakteur T&T
lebt seine kriminellen Energien legal mit Dark Project 2 aus.

Service



Rainer Rosshirt

Redakteur
wundert sich über die hohe Sterblichkeitsrate seiner Sims.

IM KLARTEXT



Gestatten, mein Name ist Lancer!

Peter Kusenberg
Redakteur

Der Qual der Namenswahl entziehen sich viele Entwickler, indem sie Spieletitel auswürfeln.

Beinahe wäre ich vor Scham im Boden versunken, als ich während eines Interviews auf der Gamestock-Messe einen gut gelaunten Chris Roberts nach seinem aktuellen Projekt *Freespace* befragte – doch das Entwicklergenie half mir aus der Klemme, indem er lachend fragte: „Ach, du meinst bestimmt *Spacelancer*?“ Gemeint war natürlich *Freelancer*, aber wer kann sich all diese Namen merken, von denen einer wie der andere klingt? Von mangelndem Einfallsreichtum der Produktionsfirmen zeugt es ja bereits, dass mittlerweile zwei Drittel aller Top-Ten-Titel eine Nummer hinter dem Namen tragen: *Anstoss 3*, *Age of Empires 2*, *Final Fantasy 8*. Und die Namen vor der Zahl er-

Space Commander? Manchen Eltern fällt einfach kein gescheiter Name für die lieben Kinder ein.

wecken immer mehr den Eindruck, als hätten die Verantwortlichen nur die Buchstaben vorhandener Titel neu angeordnet.

Für Weltraumspiele nimmt man gerne die Vokabel *Space*, für Autorennen irgendwas mit *Drive* und *Speed*, während in Strategietiteln gerne der *Commander* eingesetzt wird. Aber es gibt auch Produzenten, die nicht nur mal eben zwischen Zähneputzen und Duschen über einen passenden Titel nachgrübeln. *Crimson Skies* beispielsweise klingt gut, für eine Flugsimulation geradezu sensationell. Vielleicht ließen sich die minder einfallsreichen Entwickler motivieren, wenn wir Sonderpreise oder gar zusätzliche Prozentpunkte für originelle Namenswahl vergeben würden ...

Im Würgegriff des Paten

Das Action-Adventure *Mafia* entführt Sie in die Welt der Bandenkriege.

Im Amerika der 30er-Jahre sind Alkoholschmuggel, Drogenhandel und Prostitution an der Tagesordnung: Der Held Tommy ist zunächst ein unbedarfter Taxifahrer, der sich von einer mächtigen Mafia-Clique als Fahrer anstellen lässt. In vielen Missionen muss er sowohl seine Fahrkünste als auch seine kriminellen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Für die grafische Umsetzung wurde die *Hidden & Dangerous*-Technik verwendet.

■ MODELLHAFT
Bei Requisiten wie diesem Auto achten die Designer auf Authentizität.



■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Illusion Softworks
■ VERTRIEB Take 2 ■ TERMIN Oktober 2000



HINTERHOF Wenn er sich nicht gerade mit der Polizei wilde Verfolgungsjagden liefert, schlendert der Held durch finstere Hinterhofgegenden der riesigen Spielwelt und erledigt Aufträge, die für seine Kontrahenten nicht selten tödlich enden.

Star Trek: Bridge Commander

Endlich echte Weltraumsimulation

Larry Holland, Schöpfer der *X-Wing*-Reihe, entwickelt ein Raumkampfspiel vor einer *Star Trek*-Kulisse. Statt mit wenigen Flitzern durch Asteroidenfelder zu jagen, werden Sie darin als Kapitän durchschlagkräftiger Kolosse taktische Befehle über die Brücke bellen oder selbst an die Kontrollpulte treten. 30 Missionen verweben die Duelle im Sternenzelt zusätzlich mit anderen Elementen der TV-Serie *The Next Generation* – von der Forschung bis zur Diplomatie.

■ GENRE Weltraum-Action ■ ENTWICKLER Totally
■ VERTRIEB Activision ■ TERMIN 2. Quartal 2001

I-War 2

Epische Fortsetzung der Raumsimulation

Infogrames plant für Ende des Jahres eine Fortsetzung des Action-Strategiehits *I-War*. Das Spiel versetzt Sie in die Rolle eines jungen Kleinkriminellen, der sich nach der Flucht aus dem Gefängnis durchs Weltall schlägt. Komplette Handlungsfreiheit in 16 Galaxien soll für langen Spielspaß sorgen.



KAMPFBEREIT Atemberaubende Weltraumkämpfe sind in *I-War 2* garantiert.

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Particle Systems
■ VERTRIEB Infogrames ■ TERMIN 4. Quartal 2000

The Matrix

Bekommt Shiny die begehrte Lizenz?

Mehrere Monate lang brodelte die Gerüchteküche – nun scheint es, als hätten sich die Macher des erfolgreichen Kinohits *Matrix* entschlossen, die Rechte für das Computerspiel an Dave Perrys Firma Shiny (*Messiah*, MDK) zu geben. Obwohl offiziell noch keine Informationen herausgegeben wurden, heißt es, die Adaption solle zeitgleich mit dem zweiten *Matrix*-Film erscheinen. Bisher waren weder Shiny noch deren Vertrieb Interplay zu Kommentaren bereit.

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Shiny
■ VERTRIEB Interplay ■ TERMIN 1. Quartal 2001



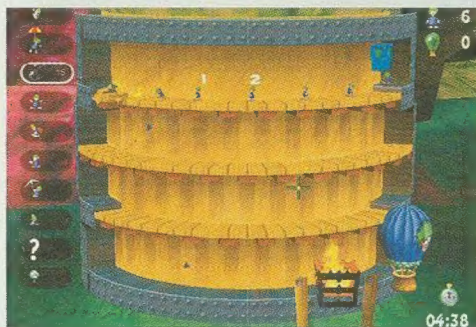
ERFOLGSGARANTIE? Die Matrix, einer der erfolgreichsten Filme der letzten Jahre, wird für den PC adaptiert.

Zwergenaufstand

Die Lemmings kehren zurück!

Nach dem mäßigen *Lemmings 3D* kehren die Grünhaarzwerg zu ihren Wurzeln zurück: Die Neuauflage *Lemmings Revolution* wird in allen Belangen an das legendäre Original angelehnt sein. Wieder mit Akteuren wie dem Schaufler oder dem Brückenbauer, jedoch ohne den Verwirrungsstifter 3D entfaltet sich der alte Zauber. Die Schauplätze können per Kamera umkreist werden, so dass zumindest die Illusion von Räumlichkeit entsteht.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Psygnosis
■ VERTRIEB Take 2 ■ TERMIN Mai 2000



GRÜNKRAUT Retten Sie die selbstmordgefährdeten Lemmings vor dem Flammen-, Sturz- oder Wassertod.

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

■ Es gibt sie wirklich!

Mr. Gates muss seine Geldspeicher ausbauen: Seit Anfang März reden alle nur noch von der Leistungsfähigkeit der X-Box, Ende 2001 werden alle Konsolenfans mit Microsofts Wunderkiste spielen wollen.

■ Traumfrau gefunden

Angelina Jolie heißt die bezaubernde junge Dame, die im geplanten *Tomb Raider*-Film durch den Dschungel hüpfen und dabei mit ihren Uzis spielen wird.

■ Keine Nachwuchs-sorgen

Laut Meldung des Verbands der Unterhaltungssoftware (VUD) konnten die Vertrieber von Kindersoftware eine Steigerung der Stückzahlen um 36,16% erreichen.

■ Hauptrolle für das Baywatch-Babe

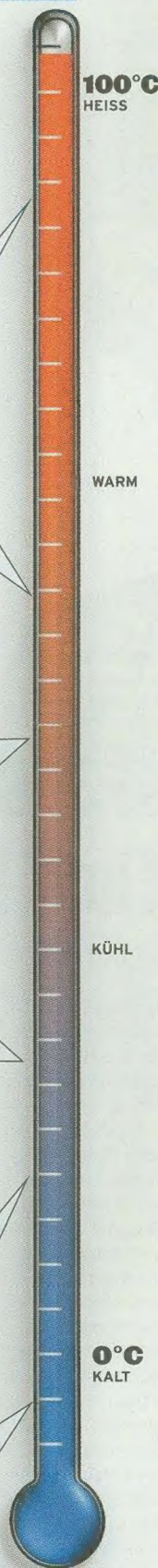
Pamela Anderson und die Fernsehserie *VIP* werden von Ubi Soft zu einem Action-Adventure verwandelt.

■ Klons in der Manege

Vorsicht, *Moorhuhn*-Plagiate: Jetzt sind auch Teletubbies und Big-Brother-Darsteller ihres virtuellen Lebens nicht mehr sicher.

■ Bis man schwarz wird

Das Warten auf *Daikatana* nimmt kein Ende: Der Ego-Shooter ist laut Mitteilung von Ion Storm immer noch nicht 100%ig fertig gestellt.



Joysticks-Wheels-Pads

Lenkräder

mit Force Feedback:

V4 Racing Wheel	229,95 DM
Trust Racemaster	219,95 DM
mit USB	229,95 DM
Sidewinder Wheel	254,95 DM
R4 Racing Wheel	239,95 DM

ohne Force Feedback:

R4 Racing Wheel	149,95 DM
R100 Racing Wheel	109,95 DM
Sidewinder Precision Racing Wheel	129,95 DM

Joypads

3D Programm Pad	45,95 DM
Cyborg 3D Digital	69,95 DM
Cyborg 3D D. USB	69,95 DM
Gravis Gamepad	19,95 DM
Gravis Gamepad Pro	39,95 DM
Gravis G. Pro USB	39,95 DM
Hammerhead fx	89,95 DM
Hammerhead Dig.	79,95 DM
Moray Pad Digital	49,95 DM
Saitek P120	24,95 DM
Saitek P750	49,95 DM
Saitek P2000	89,95 DM
Saitek X6-33M Pad	39,95 DM
Sidew. Game Pad	59,95 DM
Sidew. Game P. Pro	69,95 DM
Sidew. Plug n Play	36,95 DM
Xterminator	69,95 DM

Mäuse / Tastaturen

Microsoft

IntelliM. Explorer	99,95 DM
IntelliM. Int. Eye	79,95 DM
IntelliM. Trackball	44,95 DM
Cordless Wheel M.	59,95 DM

Logitech

Cordless Wheel M.	84,95 DM
Cord. MouseMan	109,95 DM
C. Desktop iTouch	194,95 DM



SunCom

SFS Combo	279,95 DM
Strike Fighter	
Throttle	219,95 DM
F15 E Talon	109,95 DM
F15 E Hawk	44,95 DM

VERKOSOFT

GmbH & Co. KG

Steinbecker Str. 81g,

21244 Buchholz

Tel.: 04181 - 8892

Weitere Produkte finden Sie auf unserer Internet-Seite www.joysticks-pads.de

Versandbedingungen:
Vorkasse/Kreditkarte DM 9,-; Nachnahme DM 14,- + Zahlkarte DM 3,-. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 20,- pauschal! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



■ **GRÜNER RIESE**
Auch der sympathische Held Abe ist wieder mit von der Partie, spielt aber nicht mehr die Hauptrolle.

Munch's Odyssee

Die Mudokon-Saga geht in die dritte Runde.

Die ersten beiden Teile der *Oddworld*-Reihe waren auf der PlayStation ein Hit, auf dem PC allerdings eher mittelpflichtig erfolgreich. Mit der dritten Folge könnte sich dies ändern: Statt Abe steuern Sie jetzt Munch durch die riesige Fantasy-Welt. Munch ist der letzte Vertreter einer Rasse von amphibienartigen Kreaturen und an den Rollstuhl gefesselt. Auch diesmal werden Sie wieder gegen die Silgs und ihre despotischen Herren, die Glukkons, kämpfen. *Munch's Odyssee* ist grafisch dermaßen aufwendig, dass der Veröffentlichungstermin noch in den Sternen steht. Die Entwickler peilen die Mitte des nächsten Jahres an.

■ GENRE Action-Adventure ■ ENTWICKLER Oddworld Inhabitants
■ VERTRIEB GT Interactive ■ TERMIN 2. Quartal 2001



MONUMENTAL Die exzellente Spielgrafik von *Oddworld* ist mittlerweile kaum noch von den Rendersequenzen zu unterscheiden.



■ GERÜCHT:

Der ehemalige RTL Samstag Nacht-Komiker Wigald Boning soll neuesten Meldungen zufolge angeblich ein Duett mit dem in zahllosen deutschen Büros herumflatternden Moorkuh aufgenommen haben.

■ WIR MEINEN:

Das stimmt tatsächlich – der Herr mit den geschmackvollen Karioleons und dem Kassengerät hat nach Angaben seiner Plattenfirma BMG ein Stück namens „Gimme moor huhn“ eingespielt, in dem das berühmt-berüchtigte Federvieh seinen Einstand als Popstar gibt. Der Titel soll musikalisch eine Mischung aus Modern Talking und den Pet Shop Boys sein; der Text wird abwechselnd in Deutsch und Englisch gesungen. Von einem Duett zu sprechen, scheint allerdings etwas hochgegriffen – bisher gibt das Moorkuh lediglich einige unartikulierte Gacker- und Krächzgeräusche von sich. Eine menschliche Synchronstimme ist allerdings geplant. Neben der Platte, die voraussichtlich ab dem 10. April in den Läden stehen soll, hat Wigald Boning auch ein Video mit seinem neuen gefiederten Freund aufgenommen. Über den Inhalt des Clips ist allerdings noch nichts bekannt.

Two Worlds

TopWare entführt Sie in eine futuristisch-düstere Rollenspielwelt.

Von den Machern des gruseligen Taktik-Adventures *Gorki 17* kommt demnächst das viel versprechende Rollenspiel *Two Worlds*. In zeitgemäßer 3D-Optik entführt Sie *Two Worlds* in eine dunkle, mystische und gigantische Welt, die von einer merkwürdigen Art von Staub umhüllt und somit von ihren Nachbarplaneten abgeschottet ist. Lange Zeit herrscht Ruhe und Frieden – bis die Bewohner eines Tages eine schreckliche Entdeckung machen: Sie waren offensichtlich nie die einzige Rasse auf ihrem Planeten ... *Two Worlds* soll die typische Atmosphäre eines traditionellen Rollenspiels mit vereinzelt Action- und Strategie-Elementen anreichern und durch eine episch ausufernde, filmreife Hintergrundgeschichte Einsteiger wie Profis in seinen Bann ziehen.

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER Metropolis
■ VERTRIEB TopWare ■ TERMIN N. n. b.

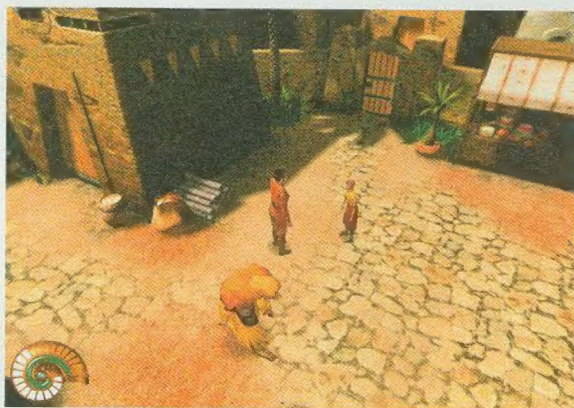
Time Machine

Mit der Zeitmaschine auf der Reise ins 800. Jahrtausend.

In Cryos neuestem Adventure übernehmen Sie die Rolle des Schriftstellers H.G. Wells. Der Autor des Klassikers *Die Zeitmaschine* startet ironischerweise selbst einen Ausflug in die Zukunft und erlebt dort seinen Heimatplaneten als eine verwüstete, unwirtliche Welt, die von unsterblichen Kreaturen bewohnt wird. Um das Gleichgewicht der Natur wieder herzustellen, benötigen Sie die Hilfe des Zeitgottes Chronos. *Time Machine* ist zwar ein traditionelles, reinrassiges Adventure, entfaltet aber

durch seine ausgeklügelte 3D-Engine und einen originellen Grafikstil schnell einen eigenen Reiz.

■ GENRE Adventure ■ ENTWICKLER Cryo
■ VERTRIEB Cryo ■ TERMIN 2. Quartal 2000



FILMREIF INSZENIERT Als Zeitreisender bewegen Sie sich durch hochauflösende Bildhintergründe und erkunden das Land.

IM KLARTEXT



**Selbst
über
schätzung?**

Florian Stangl
Chefredakteur

Electronic Arts dominiert mit seinem Label EA Sports das Sportspiel-Genre wie kein anderer. Aus gutem Grund, wie viele zufriedene Käufer von FIFA, NHL, NBA oder Need for Speed meinen. Doch bei den Formel-1-Spielen kam kein Spieler an den Werken von Geoff Crammond vorbei – und der ist bei MicroProse und nicht bei EA. Das wurmt den Spieleriesen natür-

Das Selbstvertrauen von Electronic Arts liegt über der Qualität seiner F1-Spiele.

lich, weshalb Tom Stone, Chef des F1-Entwicklungstudios, sich zu der Aussage hinreißen ließ: „Wir wollen allen anderen das Entwickeln von Formel-1-Spielen so verleiden, dass sie es für immer sein lassen werden!“ Daher investiert EA Millionenbeträge in die Lizenzen und ballert gleich zwei Formel-1-Spiele jährlich auf den Markt: eines zum Saisonstart, eines zum Ende. Dieser Produkt- und Marketing-Overkill soll der Konkurrenz ebenso wie dem Käufer klarmachen: Hier kommt EA Sports, hier kommt das beste Formel-1-Produkt, hier muss dein Geld hin. Klingt aggressiv, doch EA ist offensichtlich klar, dass sie es bei den europäischen Formel-1-Fans alles andere als leicht haben. Zum einen setzen PC-Spieler voll auf Qualität, zum anderen hat Geoff Crammond in diesem Marktsegment einen Namen, der stärker als der von EA Sports sein könnte. Eines ist schon jetzt sicher: Das Selbstvertrauen von Electronic Arts liegt eindeutig über der Qualität seiner F1-Spiele.

EA Sports will der Konkurrenz wie MicroProse oder Ubi Soft das Entwickeln von Formel-1-Spielen ein für alle Mal verleiden.

Anno 1503

Noch detailliertere Grafiken als beim Vorgänger?

Kann man die Detailverliebtheit eines Anno 1602 überhaupt noch steigern? Erste Grafiken, die leider nur häppchenweise veröffentlicht werden, lassen erahnen, wie sehr sich die Designer des Nachfolgers Anno 1503 ins Zeug legen. Das abgebildete Wirtshaus zeigt, dass das ehrgeizige Projekt grafisch tatsächlich neue Maßstäbe setzen könnte. Für ihre Grafiken ließen sich die beiden Designer Ulli Köller und Martin Lasser nach eigenen Aussagen in erster Linie von Reisen, Büchern und Filmen inspirieren. Sunflowers plant die Veröffentlichung von Anno 1503 im ersten Quartal 2001.

■ GENRE Aufbaustrategie ■ ENTWICKLER Sunflowers
■ VERTRIEB Infogrames
■ TERMIN 4. Quartal 2000

■ KNEIPENAUSFLUG
Das erste Gebäude aus Anno 1503: ein Wirtshaus, liebevoll mit Dachziegeln dekoriert.



F1 Manager

Mit EA Sports nehmen Sie als Finanzverwalter am lukrativen Renngeschäft teil.

Im demnächst erscheinenden F1 Manager der renommierten Software-Schmiede EA Sports entscheiden Sie über Erfolg oder Niederlage eines Formel-1-Teams. Während andere die Rennen fahren, kümmern Sie sich um Sponsoren, überwachen Testfahrten und stellen Strategien auf, die Ihr hoffnungsvolles Sportlergrüppchen hoffentlich zum Erfolg bringt. In aufwendigen 3D-Szenen werden Sie Ihre Fahrer zudem ausführlich bei den verschiedenen Rennen beobachten und beurteilen können.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER EA Sports
■ VERTRIEB Electronic Arts ■ TERMIN 2. Quartal 2000



SCHNELLSTART So ähnlich könnten die Rennszenen aussehen. Der Erfolg des Teams hängt allerdings von Ihrem Management ab.



Stadtverschönerung

SimCity 3000 wird durch das Zusatzpaket deutlich erweitert.

Maxis zeigt Kundennähe. Bei der Auswahl an Neuerungen, die das Add-On SimCity 3000 Unlimited demnächst bringen wird, orientierte sich die Firma an Wünschen aus dem Käuferstamm. Das Ergebnis: zunächst eine Bereicherung des Gebäudesortiments durch europäische sowie asiatische Architektur. Darüber hinaus implementiert Maxis gerade neue Katastrophen wie den sauren Prasselregen und sorgt dafür, dass das Stimmungsbild der Bürger fortan vom Wetter abhängt. Ein Missionseditor gleicht aus, dass sich die Zahl der mitgelieferten Fertig-szenarien auf mäßige 13 beläuft.

■ GENRE Aufbauspiel ■ ENTWICKLER Maxis
■ VERTRIEB Electronic Arts
■ TERMIN Mai 2000

■ MULTIKULTI Asiatische und europäische Baukünste wetteifern im Add-On um die Gunst der Spieler.

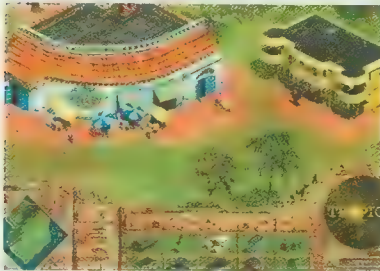


Tropico

Eine Nachhilfestunde in Politik?

In *Tropico* übernehmen Sie die Rolle eines Diktators auf einer kleinen karibischen Insel und lenken durch geschickte Wirtschaftspolitik das Leben Ihres Volkes. Wenn Sie sich in Sachen Innen- und Außenpolitik nicht geschickt genug anstellen, planen Ihre Untergebenen eine Revolte und man enthebt Sie Ihres Amtes. *Tropico* stammt von den Machern des erfolgreichen *Railroad Tycoon 2* und wird farbenfrohe 3D-Grafiken in Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten bieten.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER PopTop Software
■ VERTRIEB Take 2 ■ TERMIN 4. Quartal 2000



URLAUBSSTIMMUNG Als König der Karibik lassen Sie es sich richtig gut gehen.

Homeworld

Cataclysm: Mehr als ein Add-On.

Zuerst schien es, als sei das Spiel mit dem unaussprechlichen Titel *Cataclysm* „nur“ ein Erweiterungsset für den Strategieknüller *Homeworld*. Mittlerweile ist klar, dass es sich um ein eigenständiges Spiel mit 17 neuen Schiffen handeln wird. Funktionen wie Zeitkompression, Nebel des Krieges und ein ausgeklügeltes Wegpunktsystem sollen gänzlich neue Kampfstrategien ermöglichen.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Sierra
■ VERTRIEB Havas Interactive ■ TERMIN N. n. b.



TIEFENRAUSCH Die Homeworld-Grafik wurde für *Cataclysm* nochmals verbessert.



Loch im Bauch

Thomas Borovskis
ist Chefredakteur von
PC Games Online



Warum ein komplett neues PC-Games-Online-Angebot?

Weil in einer schnelllebigen Branche monatliche Berichterstattung alleine nicht mehr ausreicht. Wir wollen die gedruckte PC Games um tagesaktuelle News und Specials bereichern.

Welche neuen Features sind geplant?

Nur soviel vorab: Kult-Leserbriefchen Rainer Rosshirt tobt sich in Zukunft auch online aus.

Wie groß ist die Redaktion, die all das umsetzen wird?

Wir starten mit einem Team von fünf Redaktionsmitgliedern.

Werden Beiträge aus PC Games 1:1 übernommen oder arbeitet ihr auch selbst Reviews, Previews und Reportagen aus?

Geplant ist beides. Gerade bei den Tests setzen wir aber auf die Kompetenz der PC-Games-Redaktion.

Wann wird man den neuen Online-Auftritt bewundern können?

Da wir wieder bei null anfangen, wird wohl mindestens ein Vierteljahr ins Land ziehen.

Wiggles

Schrill! Die Macher von Thandor proben den Zwergenaufstand.

Das deutsche Softwarehaus Innonics, das in der Vergangenheit für so unterschiedliche Spiele wie *Thandor* oder *Land der Hoffnung* verantwortlich war, lässt die Zwerge tanzen.

In *Wiggles*, einer kuriosen Mischung aus *Dungeon Keeper* und *Creatures*, kümmern Sie sich um ein Volk kleinwüchsiger Knuddelwesen, die unter der Erde wohnen. Die niedlichen Kerle bauen Tunnels und ernähren sich von Pilzen und Hams-tern, die gleichzeitig auch in Laufrädern als

Energiequelle dienen. Um die Entwicklung seines Volkes voranzutreiben, lässt man die Zwerge Maschinen

bauen, Forschung treiben und durch Kommunikation miteinander Forschung treiben. Die unterirdischen Labyrinth der Zipfelmützenträger erstrahlen in prachtvoller 3D-Grafik und lassen sich nach Belieben drehen, schwenken und zoomen. Innonics peilt als Veröffentlichungstermin Ende des Jahres an.

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Innonics
■ VERTRIEB Noch nicht bekannt ■ TERMIN 4. Quartal 2000



■ NIEDLICH ODER ALBERN?
Am Outfit der kleinen Hauptdarsteller in *Wiggles* wird sicherlich noch gefeilt.

AoE: The Conquerors

Die Erfolgsgeschichte wird erwartungsgemäß fortgesetzt: Ein umfangreiches Erweiterungsset kommt bereits in Kürze.

Wie Bruce Shelley, der kreative Kopf der Ensemble Studios, jüngst auf einer Microsoft-Presskonferenz enthüllte, werkelt sein Team seit geraumer Zeit an Programmcodes für *Age of Empires 2: The Conquerors*. Und: Das Bonuspack scheint zu werden, wie es sich die Fans erträumt haben. Neben fünf neuen Völkern, jeweils inklusive besonderer Talente, Waffen und Technologien, werden vier komplette Großkampagnen vor geschichtlichem Hintergrund enthalten sein. Dazugehörige Karten spiegeln detailgetreu Regionen aus Europa und dem Fernen Osten wider. Gleichfalls frischer Wind weht dank abwechslungsreicher Varianten wie „Capture-the-Flag“ durch die Mehrspielersektion. Nur mit näheren Informationen zum Wesen der Neuvölker wollte Shelley bis zuletzt nicht recht herausrücken – immerhin ließ er indes verlauten, die Intelligenz der einzelnen Figuren sei merklich gesteigert worden.

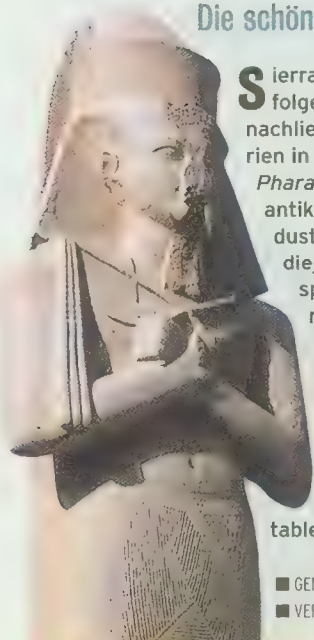
■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Ensemble Studios
■ VERTRIEB Microsoft
■ TERMIN Herbst



■ KREUZZUG INS GLÜCK
Das angekündigte *The Conquerors* verspricht eine Menge.

Pharao Expansion Pack

Die schöne Cleopatra sorgt für Ärger!



Sierra gab bekannt, zu dem erfolgreichen *Caesar 3*-Nachfolger *Pharao* bald ein umfangreiches Erweiterungsset nachliefern zu wollen. Das Add-On enthält 15 neue Szenarien in vier Kampagnen, die zeitlich direkt nach dem großen *Pharao*-Finale einsetzen und somit die letzten Jahre des antiken Ägypten dokumentieren. Neue Gebäudetypen, Industriezweige, Einheiten und Monumente dürften selbst diejenigen fordern, die *Pharao* bis zum Schluss durchgespielt haben. Die abwechslungsreichen Missionsziele reichen dabei von der Vertreibung einer Gruppe von Grabräubern bis zum Bau des Leuchtturmes von Alexandria. *Cleopatra* soll voraussichtlich schon im Mai 2000 erscheinen. Wem selbst das aber noch zu lang erscheint, der kann sich unter der Web-Adresse www.pharaoh1.com ein weiteres offizielles Add-On kostenlos herunterladen. Der Bonuspack enthält nochmals einige neue Missionen und einen komfortablen Editor zum Erstellen eigener Szenarien.

■ GENRE Aufbaustrategie ■ ENTWICKLER Sierra
■ VERTRIEB Havas Interactive ■ TERMIN 3. Quartal 2000



SAND IM SCHUH Schon *Pharao* zeichnete sich durch einen recht happigen Schwierigkeitsgrad aus – die neuen Missionen im offiziellen Add-On *Cleopatra* sollen allerdings noch komplexer werden.

Evil Island

Rollenspielen in der dritten Dimension



VIRTUELLER REGISSEUR Dank frei beweglicher Kamera entscheiden Sie, von wo Sie das Geschehen in den 3D-Landschaften verfolgen.

Nach einer Katastrophe von biblischen Ausmaßen ist die Welt von *Evil Islands* in drei einsame und finstere Inseln zerfallen. Als Bewohner einer dieser Eilande nehmen Sie Ihr Schicksal in die Hand und stellen sich den Mächten des Bösen in der finalen und alles entscheidenden Schlacht. Neben Ihrem eigenen Charakter werden Sie eine überschaubare Abenteuergruppe durch die ungastlichen Inselwelten steuern. Im Verlauf der Geschichte sind insgesamt über 50 Aufgaben und Missionen zu absolvieren. Da die Geschichte nichtlinear erzählt wird, soll jedes einzelne Spiel anders verlaufen als das vorherige. Ein Bestiarium von mehr als 120 Monstern stellt sich Ihnen auf Ihren Erkundungsreisen in den Weg und sorgt für spannende Gefechte mit konventionellen und magischen Waffen. Diese Schlachten sollen wie das gesamte Spiel wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit ablaufen. Die technischen Daten des Spiels klingen viel versprechend: Das Programm soll bis zu 30.000 Polygone pro Einzelbild darstellen können, wodurch die Außenwelten und ihre monströsen Bewohner sehr realistisch anmuten werden.

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER Nival Interactive
■ VERTRIEB Noch nicht bekannt ■ TERMIN 3. Quartal 2000

Warhol würde dafür eine neue Kunstrichtung erfinden.

Im Print-Art Bereich haben wir AGFA-Artcards als ersten Marktführer im deutschen Markt gefestigt. Die Gestaltung Ihrer individuellen Karten ist Ihnen auf unserer Website, www.agfa-artcards.com, sehr einfach gemacht. Sie können sich inspirieren lassen und Ihre eigenen Karten gestalten. Die AGFA-Artcards sind in verschiedenen Größen und Farben erhältlich. Sie können sie auch als Geschenk oder für Ihre eigene Sammlung kaufen.

Print-Art für jeden Anlass.
www.agfa-artcards.com



DESIGN YOUR OWN CARDS.

Schotte auf Schotter

Colin McRae Rally kehrt runderneuert auf den PC zurück.



■ UMDENKEN
Im Spiel bewegen Sie hauptsächlich Colin McRaes Arbeitsgerät, den Ford Focus im aufgemotzten Rallye-Look.

PC-Raser freuen sich auf einen aufregenden Sommer. Was bisher von *Colin McRae Rally 2* zu sehen war, lässt auf ein hochkarätiges Rennspiel hoffen. Im Gegensatz zum Vorgänger handelt es sich diesmal nicht um eine PlayStation-Konvertierung, die PC-Variante wurde komplett eigenständig entwickelt. Die Wagen sollen aus doppelt so vielen Polygonen bestehen wie bisher, neue Lichteffekte verwöhnen das Auge des Rennfahrers.

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER Codemasters
■ VERTRIEB Codemasters ■ TERMIN Juni 2000



VERKEHRSCHAOS Im Actionmodus erwartet Sie das Gegnerfeld zum direkten Vergleich auf der Strecke. In der wirklichkeitsgetreueren Simulation rasen Sie im Alleingang über die Piste.

Get ready to rumble!

Bis das Handtuch fliegt: Title Defence simuliert eine Boxerkarriere.

Laut dem britischen Entwickler-Team Climax soll *Title Defence* das Beste aus zwei Spielwelten vereinen: turbulente und spektakuläre Action im Ring, gepaart mit dem Realismus einer ernsthaften Simulation. Sie beginnen Ihre Karriere als kleiner Rummelboxer in der Provinz und arbeiten sich durch Training und Preiskämpfe an die Spitze der Weltelite vor. Die technischen Daten des Spiels klingen beeindruckend: Jeder Fighter wird aus über 5.000 Polygonen bestehen und dank Motion Capturing lebensnah und flüssig durch den Ring tänzeln. Originelle Details wie ein mitdenkender Ringrichter, der den Kampf in bestimmten Situationen auch schon mal abbricht, oder

ein Publikum, das stimmungsmäßig auf das Kampfgeschehen reagiert, sollen das Spielerlebnis abrunden.

■ GENRE Sportspiel ■ ENTWICKLER Climax
■ VERTRIEB N. a. b. ■ TERMIN 1. Quartal 2001



KNOCHENBRECHER Mit gnadenlosen Kombinationen zwingen Sie Ihren Gegner zu Boden.

Ab nach Mallorca

Urlaubsraser bringt den Superstau auf den PC.

Pünktlich zur Strandsaison 2000 kündigt Koch Media den jüngsten Spross der *Raser*-Serie an. Als fahrbarer Untersatz muss diesmal die Familienkutsche herhalten. Das Ziel der Fahrt: die deutscheste aller Ferieninseln, Mallorca. Als genervter Familienvater, Strandtussi oder Müsli-Man räumen Sie alles aus dem Weg, was zwischen Ihnen und dem mallorquinischen Teutonengrill steht.

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER Davilex
■ VERTRIEB Koch Media ■ TERMIN Mai 2000



STADT DER LIEBE Für den Einkaufsbummel in Paris bleibt keine Zeit, schließlich locken Ballermann und Oberbayern.

Seemann Ahoi!

Ubi Soft kündigt Segelsimulation in 3D an.

Wasserratten und solche, die es noch werden wollen, frönen mit *Virtual Skipper* dem nautischen Handwerk. Sie nehmen in einer von drei Segelbootklassen am legendären America Cup teil. Streckenverlauf und Regelwerk sollen bis ins Detail der Realität entsprechen. Im Internet erwarten Sie unter www.virtualskipper.com PC-Kapitäne aus der ganzen Welt zur virtuellen Regatta.

■ GENRE Sportspiel ■ ENTWICKLER Duran
■ VERTRIEB Ubi Soft ■ TERMIN April 2000



HÜHNER AUF DER STANGE Damit Ihr Boot am Wind nicht kentert, platzieren Sie die Mannschaft als Gegengewicht auf der Reling.

Geburtsurkunde

Name: Melvin
 Vater: Godon (aus dem Volk der Steamer)
 Mutter: Firna (aus dem Volk der Dreamer)
 Geburtsort: Dreamertown
 Geburtsdatum: 1/65/823
 Augenfarbe: blau-grau
 Haarfarbe: schwarz

Besondere Kennzeichen:

Einziges Dreamer-Steamer-Kind, wird hier geduldet, zu grosse Hände deuten auf Steamer-Einfluss hin, magische Fähigkeiten scheinbar unterentwickelt!

Im Vertrieb von:



www.de.infogrames.com

Lara-Film

Die Darstellerin steht fest!

Nach monatelangen Spekulationen ist jetzt endlich die Katze aus dem Sack: Die Hauptdarstellerin in Paramounts kommender Lara-Croft-Verfilmung ist ... Angelina Jolie! Die hier zu Lande eher unbekannte Schauspielerin musste sich gegen Hollywood-Größen wie Demi Moore oder sogar Pamela Anderson durchsetzen - jetzt hat sie es geschafft. Die Dreharbeiten zu *Tomb Raider - The Movie* starten voraussichtlich im Sommer; Regie führt Action-Spezialist Simon West (*Con Air*). Das Skript steuerten die Drehbuchautoren des John-Woo-Films *Im Körper des Feindes* bei. Das Ergebnis dürfte Weihnachten in die Kinos kommen.

STREITBARE SCHÖNHEIT

Lara-Darstellerin Angelina Jolie war zuletzt als Polizistin im Thriller „Der Knochenjäger“ zu sehen.

Dune-Neuverfilmung

Neues Wüstenplanet-Spiel zur Miniserie?

Frank Herberts Roman stand nicht nur Pate für zwei Strategiespiele, sondern wurde auch unter der Regie von David Lynch zum Kultfilm. Jetzt wird *Dune - Der Wüstenplanet* erneut als dreiteilige Miniserie umgesetzt. Bekannte Schauspieler wie William Hurt und Uwe Ochsenknecht sollen dafür sorgen, dass die aufwendige TV-Produktion ein Erfolg wird. Zeitgleich ist auch wieder ein PC-Spiel geplant, über das es aber noch keinerlei Infos gibt. Als Genres kämen ein Rollenspiel oder sogar (ganz nach Star-Wars-Manier) ein Rennspiel in Frage.



BLAUÄUGIG In der Neuverfilmung, die Anfang 2001 gezeigt werden soll, spielt Uwe Ochsenknecht eine Hauptrolle.

TECHNOIMAGE

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

BALD!



www.technomage.de
www.sunflowers.de

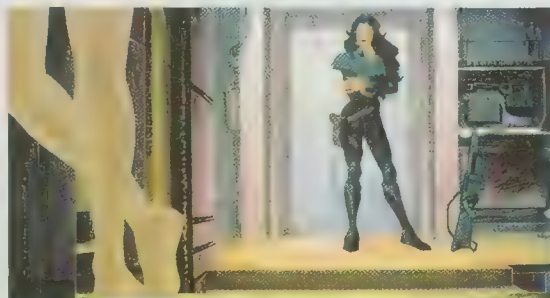
series Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
© by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.

Heavy-Metal-Film

Der Zeichentrickfilm zu Heavy Metal F.A.K.K. 2 startet im Mai in den Kinos.

Im Frühjahr dürfte in Deutschland langsam die Julie-Strain-Hysterie beginnen. Während sich die Fans der ebenso resoluten wie attraktiven Comic-Heldin nämlich noch auf die spektakuläre PC-Spieleumsetzung (die vermutlich im September erscheint)

freuen, turnt sich die streitbare Amazone auf der Leinwand schon einmal warm. In dem Zeichentrickfilm kämpft Julie gegen einen wahnsinnigen Bösewicht, der auf der Suche nach dem Schlüssel zur Unsterblichkeit durch das Weltall reist.



HÜBSCHE AUSSICHTEN Der Zeichentrickfilm zum Actionspiel F.A.K.K. 2 ist mit Sicherheit nichts für Kinder.



Platz 1

3D-Revelator/Erazor III Pro (Elsa)

Flachbau: Über den Elsa-Spruch amüsierten sich die meisten PC-Games-Leser - Platz 1 für den Aachener Hardware-Hersteller.



Platz 2

Nike (Nike)

Fuchs, wer hat den Ball gestohlen? Sachdienliche Hinweise an Nike.



Platz 3

**(Electronic Arts/
Westwood Studios)**

Operation gelungen: Nox-Spieler dürfen fies UND mies sein.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von Europas meistgekauftem PC-Spiele-Magazin PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!

Und so machen Sie mit:

Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG,

Redaktion PC Games, Stichwort: ADward,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 20. April 2000

Star Wars online

LucasArts setzt auf Internet-Spiele.

■ **PROMIS IM ALL**
Im Online-Universum
sollen Sie auf bekannte
Charaktere aus den
Filmen treffen.

Jetzt ist es amtlich: Bis zum Jahre 2001 will LucasArts in Zusammenarbeit mit *Everquest*-Entwickler Verant einen reinen Online-Titel im *Star Wars*-Universum produzieren. Das Spiel soll ausschließlich auf den Servern des Mediengiganten Sony angeboten werden. Die drei beteiligten Firmen beabsichtigen, eine Spielergemeinschaft aufzubauen, die zahlenmäßig selbst die Fanschar von Verants Rollenspiel *Everquest* übertreffen soll, das derzeit rund 200.000 Fans regelmäßig ins Internet lockt. Das Spielprinzip des noch namenlosen LucasArts-Titels wird von packenden Actionsequenzen beherrscht, die durch besondere Aufträge in den Weiten des Weltalls angereichert werden. Natürlich werden Sie sämtliche bekannten Raumschiffstypen benutzen können und den aus der Filmserie bekannten Charakteren im Spielverlauf begegnen. Welche Technik für die Umsetzung verwendet wird, ist bislang noch nicht bekannt. Sicher ist hingegen, dass LucasArts die Spielwelt regelmäßig ausbauen wird, um auf diese Weise den Spielspaß ad infinitum zu verlängern.

■ GENRE Simulation ■ ENTWICKLER Verant Interactive
■ VERTRIEB LucasArts ■ TERMIN 2. Quartal 2001

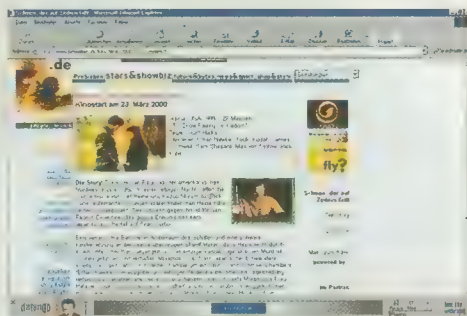
datango.de

Der Online-Reiseführer

Datango hilft Einsteigern beim Surfen durchs Internet. Dabei finden Sie spannende Informationen mundgerecht aufbereitet.

Den Datango-Player installieren Sie als Zusatzprogramm für Ihren Webbrowser, um in den Genuss gesprochener Kommentare zu bestimmten, nach Themen geordneten Webseiten zu gelangen. Besonders Einsteigern wird dadurch die Orientierung erleichtert. Derzeit haben bereits über ein Dutzend Sprecher mehrere Hundert solcher interaktiven Touren – etwa zum Spielhit *Die Sims* – besprochen. Darüber hinaus kann jeder Nutzer selbst seine eigenen Touren erstellen. Wir empfehlen diesen Monat folgende Webrides (zu finden unter www.datango.de):

- Pro7 mit Tipps zu Ethan Hawkes neuem Kinofilm
- Yahoo mit unterhaltsamen Analysen zur Formel 1
- Wallstreet Online mit spannenden Börsentipps



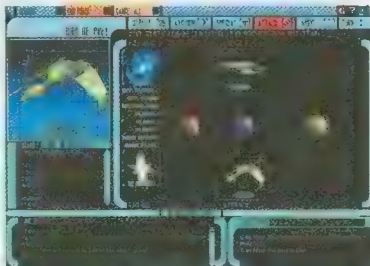
KOSTENLOS Wenn Sie unsere Heft-CD einlegen, installiert sich der Player von allein. Dann können Sie loslegen!

Allmächtiger Q!

Activision dreht mächtig auf: Kartensammeln im *Star-Trek*-Universum.

Bei *Star Trek: Conquest Online* startet der Spieler mit einem zuvor festgesetzten Set an Karten, die verschiedene Charakterwerte sowie Angaben zu Schiffen und Waffen tragen. Zum Spielziel gehört es, mithilfe dieser Karten seinen Einfluss im Universum auszudehnen, möglicherweise gar den Heimatplaneten des Konkurrenten erobern. Die Entwickler Genetic Anomalies verzichten auf verwirrende 3D-Grafiken und konzentrieren sich auf eine authentische Gestaltung in 2D.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Genetic Anomalies
■ VERTRIEB Activision ■ TERMIN 3. Quartal 2000



ALTE SCHULE Das Design der Menüs entspricht ganz der bekannten *Star-Trek*-Optik.

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr. 1. Keine Kasse hat mehr Versicherte! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?



job_navigator 2.0 Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

Jetzt gratis bestellen!

201005

Vorname:

Name

Straße, Nr.:

PLZ:

Ort:

Alter:

Berufswunsch:

Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

So kommt man an den job_navigator 2.0:
Per Post: BARMER, 42271 Wuppertal
Per Internet: www.barmar.de
Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

IM KLARTEXT



Jahrhundert-
idee oder Lach-
platte? Zwei
Firmen arbei-
ten momentan
daran, PC-Spie-
le riechbar zu
machen.

**Hilfe,
mein Spiel
stinkt**

Thilo Bayer

Lt. Redakteur Hardware

N enn es nach dem Willen von AromaJet (www.aromajet.com) und DigiScents (www.digiscents.com) geht, dann werden Spiele in Zukunft vier statt drei Sinne in Anspruch nehmen. Hardware fürs Sehen (Monitor), Hören (Lautsprecher) und Tasten (Force Feedback) gibt es ja schon, nun soll noch die Geruchserfahrung auf der Sinnes-Checkliste abgehakt werden. AromaJet präsentierte schon eine

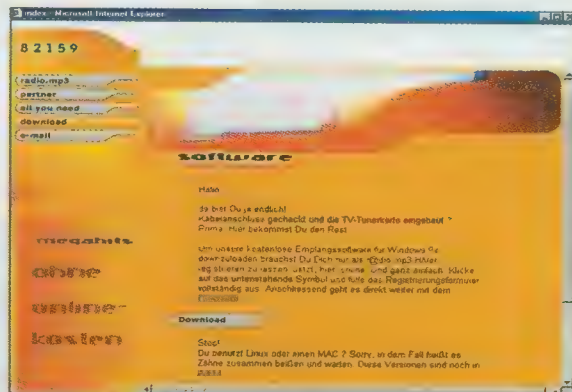
Vom Duft der Straße bis zu halbverwesten Zombies können Sie alles im Spiel er- riechen.

funktionsfähige Hardware auf der Game Developers Conference, die wie eine Alien- waffe aus schlechten Science-Fiction-Filmen der 50er-Jahre aussah. Acht

unterschiedliche Gerüche waren auf einer Steckkarte unterge- bracht, die zu weiteren Mief-Atta- cken kombiniert werden können. Damit wurden Düfte von Zitronen und Schweinen (!) simuliert. Digi- Scents hat bisher nur die Pro- grammier-Software für Stinkbom- ben in Spielen parat, man plant aber, 128 Wohlgerüche auf der Hardware unterzubringen. Die Ein- satzmöglichkeiten in Spielen sind beachtlich. In *Driver* betört Sie der Duft von abgefahrenen Reifen, in *Vampire* der morbide Mief garsti- ger Zähnefletscher, in *Anstoss 3* ein Hauch von frisch frisiertem Rasen und in *Barbie returns* wer- den Sie mit Parfümwolken bene- belt. Andererseits: Wer will schon in *Nocturne* die abgefaulten Zom- bies riechen? Oder in *Sims* die in die Hose gegangene Notdurft der Hauptdarsteller? Also für mich stinkt die Idee drei Meilen gegen den Wind. Ihre Meinung?

MP3-Radiosender

Digitales Radio der neuesten Generation



IM MP3-RAUSCH Wer schon immer die neuesten Radiohits in MP3- Qualität aufnehmen wollte, liegt bei r@dio.mp3 richtig.

S eit Mitte März ist r@dio.mp3 auf Sendung, der erste Ra- diosender in Europa, der sein Programm mit MP3-Mu- sikstücken und begleitenden HTML-Informationen über das Kabelnetz bestreitet. Dazu werden die digitalen Daten auf das analoge Fernsehsignal von NBC Europe gepackt und sind über den Kabelanschluss verfügbar. Hardwareseitig braucht der Hörer neben Letzterem eine TV-Tunerkarte so- wie die Abspielsoftware von der Webseite (ca. 1,5 MB). Die Songs werden mit 128 kBit/s abgespielt, müssen sich also nicht vor CDs verstecken. Die parallel übertragenen HTML- Inhalte informieren über den Interpreten und das nachfol- gende Programm. Genialerweise kann der Hörer die Musik- stücke für den Eigenbedarf in MP3-Qualität aufnehmen.

■ HERSTELLER MusicPl@y GmbH ■ TELEFON - ■ WEBSEITE www.musicplay.de

Taktstock

MSI-Motherboards tiefer gelegt

M SI präsentiert jetzt zusammen mit seinen neuen Hauptplatinen ein automatisches Übertaktungshel- ferlein namens „Fuzzy Logic“. Die Software lotet wie das bereits von uns vorgestellte Tool SoftFSB durch schrittweises Heraufsetzen des Front Side Bus die Stabilitätsgren- zen des Systems aus. Der Clou: Bei MSI funktioniert das ganz ohne Be- nutzereingriffe, außerdem ist bereits ein Belastungstest integriert. Der Nachteil: Man muss das Tool beob- achten, um sich den letzten stabilen Takt vor dem Absturz zu merken.

■ HERSTELLER MSI ■ TELEFON 069-408930
■ WEBSEITE www.msi-computer.de



GRENZGANG Mit Fuzzy Logic an die Lei- stungsgrenze herantasten.

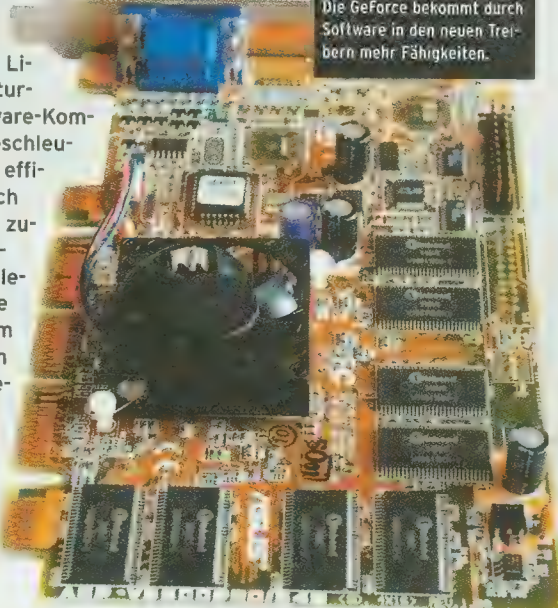
Detonators Fünfte Symphonie

Nvidia führt Texturkompression für OpenGL ein

I m Internet sind inoffizielle Nvidia-Referenztrei- ber aufgetaucht, die unter der Versions- nummer 5.08 neue Leistungsmerkmale bei GeForce-Karten freisetzen. So wird durch ein Li- zenzabkommen mit S3 jetzt neben DXTC-Textur- kompression unter DirectX die gleiche Hardware-Kom- pression auch für OpenGL angeboten. Das beschleun- igt Spiele wie *Soldier of Fortune* durch eine effi- zientere Nutzung der Speicherbandbreite noch einmal um bis zu 10 Frames pro Sekunde. Als zu- sätzliches Schmankerl werden die für den Sa- vage4 und Savage2000 extra designten Spiele- levels für S3TC dadurch auch auf der GeForce spielbar. Ebenfalls implementiert ist eine Form des Anti-Aliasing. Das bringt im Tausch gegen Geschwindigkeit ein besseres, kantengeglät- tes Bild und eignet sich besonders für Spiele mit weniger Action. Diese Kantenglättung kann aber qualitativ nicht mit der Techno- logie der bald erscheinenden Voodoo4/5-Serie von 3dfx mithalten.

■ HERSTELLER Nvidia ■ TELEFON -
■ WEBSEITE www.3dchipset.com/beta/nvidia/win9x.asp

■ **MUSKELTRAINING**
Die GeForce bekommt durch Software in den neuen Trei- bern mehr Fähigkeiten.





Europe Online und Hauppauge heißt das starke Doppel, das Ihnen ein unerschämtes gutes Angebot unterbreitet.

EUROPE ONLINE®

Test: Athlon 1000 MHz

Wer zuerst kommt, ma(h)lt zuerst. Wir nehmen das wörtlich und lassen den Athlon mit 1 GHz auf die Grafikkarten los.

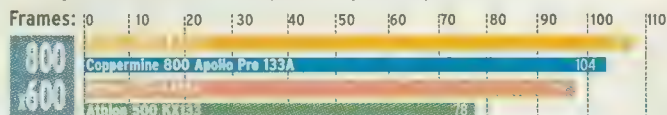


AMD hat das Duell um die Ankündigung der ersten Gigahertz-CPU gegen Intel gewonnen. Die Frage, wer die Chips als Erster wirklich in den Handel bekommt, wartet jedoch noch auf Antwort. Immerhin konnte AMD einen weiteren Etappensieg verbuchen, indem man uns einen Athlon 1000 für Tests zur Verfügung stellte – Intel konnte da (noch) nicht mithalten. Bei unseren Messungen kristallisierten sich dann zwei Kernprobleme heraus, die sich bereits seit längerer Zeit abzeichnen: Selbst eine GeForce DDR kann bei vielen Spielen nicht mehr genügend Füllrate bieten, um die Geschwindigkeit solch schneller Prozessoren in entsprechend mehr Bilder umzusetzen. Da muss bereits eine neue Generation von Grafikkarten ran, um in der Kombination wieder einen realen Gegenwert zu bieten. Das gilt jedoch nicht bei CPU-limitierten Spielen wie etwa *Unreal Tournament* oder *Drakan*, hier kommt mehr Endleistung an. Der zweite Nachteil ist Athlon-spezifisch. Durch den externen Cache, der bedeutend langsamer läuft als der CPU-Kern, wird der Prozessor bei hohem Takt doch deutlich ausgebremst. Hier hat die Architektur des Coppermine klar die Nase vorn. AMD wird dieses Manko erst mit dem Thunderbird ausgleichen – dann aber wohl mit einem heftigen Leistungsschub. Da drängt sich natürlich die Frage auf, ob man sich den derzeitigen Athlon 1000 überhaupt kaufen soll – er ist letztlich ein sehr teures Hochleistungs-Modell auf Abruf. (al)

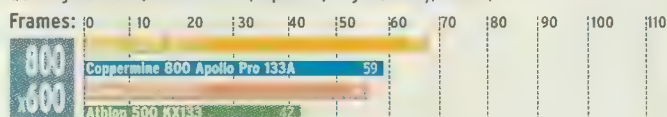
GigaHertzen-Blues

Hier sehen Sie, wie sich der GHz-Athlon gegen die Konkurrenz behauptet. In der nächsten PCG tritt er gegen Intels Schnellsten an.

Q3-Engine v1.11 (GeForce DDR, OpenGL, High Quality, 16 Bit)



Q3-Engine v1.11 (GeForce DDR, OpenGL, High Quality, 16 Bit)



Allein auf weiter Flur mit seiner Leistung steht er zwar, der Athlon 1000 ist aber weit davon entfernt, seinen kleinsten Bruder um 100 Prozent zu übertreffen. Immerhin liegt er messbar vor Intels schnellsten verfügbaren Chip.

INTERNET VIA SATELLIT

NUR **DM 29.90**
pro Monat*

**Jetzt:
2 Monate testen.**

Mit Europe Online und Hauppauge genießen Sie Broadband-Technologie vom Feinsten.

- Satelliten-Surfen – bis zu **6x schneller** als ISDN
- Downloaden mit bis zu **2 Mbit im High Speed-Modus. Im Offline-Betrieb!!!** Ohne zusätzliche Übertragungskosten. (Spiele, Software, Shareware, Freeware, FTP-Files, Treiber, Musik, Videos, Filme u.v.a.m.)
- **Neue Multimedia-Dimension**
Digitales TV/Radio free to air, digitale Audio- und Videostreams (mp3, MPEG), digitale Aufnahme und Wiedergabe
Digitaler High Speed Videotext

Und alles, was Sie über Europe Online heute und in Zukunft empfangen können. Wie Nachrichten, Sport, Börse, Reise, Kultur, Kunst, Online-Shopping, Live-Webübertragungen, Events oder Chats.

Alles, was Sie brauchen, sind die Hauppauge WinTV-DVB-s Karte, ein Europe Online Zugang und eine auf ASTRA ausgegerichtete digitale Satellitenschüssel.



Aktions-Angebot

Beim Kauf der WinTV-DVB-s Karte und Anmeldung über Hauppauge in der Zeit vom 1.3. bis 30.6.2000 erhalten Sie

**Europe Online
2 Monate zum Testen.**

Paketpreis WinTV-DVB-s + 2 Monate Test für DM 599,- (Einzelpreis Karte DM 599,-; Einzelpreis 2-Monats-Abonnement DM 59.90).

* plus eventuelle Porto- und Telefonkosten

Setzen Sie jetzt alles auf eine Karte: auf die digitale Zukunft mit Hauppauge und Europe Online.


Hauppauge!

Ausführliche Infos über www.hauppauge.de


PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

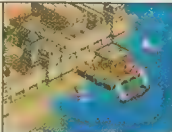
1 **DIE SIMS**
(Maxis/Electronic Arts)
NEU
Vormonat: -
ROSA WOLKE Fast so gut wie Big Brother: Zwischen den Bewohnern spielen sich Tragödien und Komödien ab, wie sie nicht mal das Leben schreibt. Wie lang hält das Fieber an?




2 **ROTES TUCH**
(id Software/Activision)
Vormonat: 1
ROTOS TUCH Vom Händlerregal verschwunden, aber stark im (Inter-)Netz: der längst indizierte Brachial-Shooter aus Dallas.



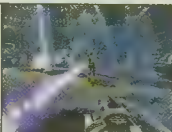
3 **AGE OF EMPIRES 2**
(Ensemble Studios/Microsoft)
Vormonat: 3
BLAUES BLUT Das königliche Echtzeitvergnügen wird demnächst mit der Zusatz-CD The Conquerors erstmals verlängert.



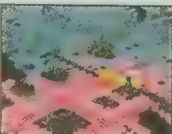
4 **ANSTOSS 3**
(Ascaron/Infogrames)
Vormonat: 4
DAS GELBE VOM EI Gegen den Weltklasse-Fußballmanager von Ascaron ist alles andere gerade mal Kreisliga-Niveau.




5 **UNREAL TOURNAMENT**
(Epic/GT Interactive)
Vormonat: 2
INS SCHWARZE GETROFFEN Wer für den Shooter gestimmt hat, freut sich bestimmt über das PC-Games-Special ab Seite 58.



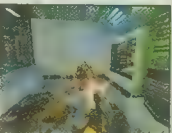
6 **COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN**
(Westwood Studios/Electronic Arts)
Vormonat: 9
ALARMSTUFE ROT Seit Mitte März tobt ein Feuersturm durch die C&C-Gemeinde - so zumindest der Titel der Zusatz-CD (Seite 150).




7 **FINAL FANTASY 8**
(SquareSoft/Eidos Interactive)
NEU
Vormonat: -
GELBE GEFAHR Das Mega-Rollenspiel aus asiatischer Produktion lässt selbst Profis für Wochen nicht zur Nachtruhe kommen.




8 **HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (DT.)**
(Valve/Havas Interactive)
Vormonat: 8
GRÜNES LICHT? Mit GANZ viel Glück erscheint der Half-Life-Nachfolger noch in diesem Jahr. Drücken wir Valve die Daumen!



9 **ULTIMA 9**
(Origin/Electronic Arts)
NEU
Vormonat: -
WEISSE WESTE Die deutsche, bug-bereinigte Version ist endlich da! Ein Pflichtkauf für Rollenspiel-Fans mit Traumhardware.



10 **PLANCESCAPE TORMENT**
(Black Isle Studios/Interplay)
Vormonat: 12
INS BLAUE HINEIN Wie lebt sich's als Rollenspiel-Held, wenn man feststellen muss, dass man bereits das Zeitliche gesegnet hat?



11 **NOX**
(Westwood Studios/Electronic Arts)
NEU

12 **DER VERKEHRSGIGANT**
(JoWood/Infogrames)
NEU

13 **FIFA 2000**
(EA Sports/Electronic Arts)
19

14 **ETA 2**
(DMA Design/Take 2)
15

15 **HALF-LIFE (DT.)**
(Valve/Havas Interactive)
5

16 **SWAT 3**
(Sierra/Havas Interactive)
6

17 **OUTCAST**
(Apex Software/Infogrames)
29

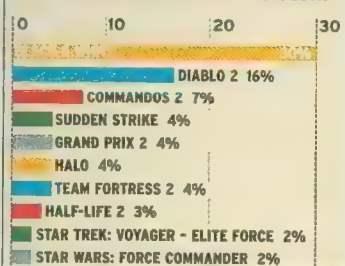
18 **TOMB RAIDER 4**
(CORE Design/Eidos Interactive)
18

19 **HOMEWORLD**
(Relic/Havas Interactive)
33

20 **EARTH 2150**
(TopWare Interactive)
24

7 **Platzierung**
Veränderung zum Vormonat:
▲ Gestiegen
— Gleich geblieben
▼ Gefallen
Platzierung vom Vormonat: 11

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:



SCHWARZ AUF WEISS Black & White und Diablo 2 liegen unangefochten vorn.



TOP 10 DEUTSCHLAND

- 1** **NEU** DIE SIMS
- 2** **1** ANSTOSS 3
- 3** **NEU** DER VERKEHRSGIGANT
- 4** **NEU** FINAL FANTASY 8
- 5** **2** AGE OF EMPIRES 2
- 6** **NEU** C&C 3: FEUERSTURM
- 7** **4** GOLD GAMES 4
- 8** **NEU** GAME GALLERY MILLENNIUM-EDITION
- 9** **NEU** NOX
- 10** **6** ANNO 1602 - KÖNIGSEDITION

TOP 10 UK

- 1** **1** THE SIMS
- 2** **3** CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
- 3** **4** AGE OF EMPIRES 2
- 4** **NEU** HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
- 5** **2** DELTA FORCE 2
- 6** **NEU** C&C: FIRESTORM
- 7** **5** TOY STORY 2
- 8** **10** FIFA 2000
- 9** **NEU** URBAN CHAOS
- 10** **NEU** SUPERBIKE 2000

TOP 10 USA

- 1** **2** WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
- 2** **1** THE SIMS
- 3** **6** ROLLERCOASTER TYCOON
- 4** **NEU** COMMAND & CONQUER: FIRESTORM
- 5** **7** AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
- 6** **9** ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
- 7** **NEU** MIGHT & MAGIC 8
- 8** **11** UNREAL TOURNAMENT
- 9** **NEU** NOX
- 10** **10** STARCRAFT

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV USA und MCV UK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

Internet-Nutzer steuern einfach die PC Games-Website an:
www.pcgames.de

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die Warteliste im April

Jeden Monat in PC Games: die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ **DER HEILIGE GRAL**
Daikatana bleibt Monat um
Monat verschollen. Aktuelles
Terminziel: Ende April.

Veröffentlichungen des Monats

- Mo 10.4.** Federn lassen: **DIE RACHE DER MOORHÜHNER** kommt!
- Mi 12.4.** Die sich im Dreck suhlen: **RALLY MASTERS.**
- Do 18.4.** Jüngster Kreuzzug: **CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC.**
- Do 27.4.** Begeisterte Krokotränen kullern dank **CROC 2.**
- Do 27.4.** Tiger Woods spielt Rekordgolf: **PGA TOUR 2000.**

Veranstaltungen und Termine

- Sa 1.4.** Urkomischer **VIRUS** im Umlauf: der so genannte Aprilscherz.
- Mo 10.4.** **WAGNERS WIEGENFEST:** Harald lässt sich feiern.
- Fr 21.4.** Zukunft ist heute: AMD liefert die ersten **GHZ-CPUS** aus.
- Fr 28.4.** **K'LAUTERNER** Netzfeier (Infos: bayer@lanmaster.de)
- Sa 29.4.** Das Vorbild: **MERCEDES TRUCK RACING** auf Eurosport.
- Sa 29.4.** **LAN-PARTY** in Bremen (Infos: darkangel@3dgames.de).

Abenteuer

Alone in the Dark 4	4. Quartal 2000
Anachronox	Mai 2000
Arcatera	Mai 2000
Baldur's Gate 2	August 2000
Deep Fighter	Juni 2000
Deus Ex	Juni 2000
Diablo 2	3. Quartal 2000
Galleon	November 2000
Gothic	Juli 2000
Neverwinter Nights	April 2000
Planescape: Torment 2	4. Quartal 2000
Pool of Radiance 2	November 2000
Simon the Sorcerer 3D	2. Quartal 2000
Stonekeep 2	4. Quartal 2000
Summoner	November 2000
The REAL Neverending Story	2. Quartal 2000
Vampire: Die Maskerade	April 2000

Sport & Rennspiele

Box Champions 2000	2. Quartal 2000
Championship Motocross	3. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	Mai 2000
Grand Prix 3	3. Quartal 2000
Mercedes-Benz Truck Racing	August 2000
Motocross Madness 2	Sommer 2000
Prince Naseem Boxing	2. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	November 2000
World Sports Cars	2. Quartal 2000

Simulation

B17 Flying Fortress 2	April 2000
Comanche 4	2. Quartal 2000
Crimson Skies	3. Quartal 2000
Descent 4	Oktober 2000
Destroyer Command	September 2000
Freelancer	4. Quartal 2000
It-2 Sturmovik	3. Quartal 2000
Silent Hunter 2	August 2000
Star Trek: Klingon Academy	April 2000
Starlancer	2. Quartal 2000

Strategie

Anno 1503	4. Quartal 2000
Battle Isle 4	3. Quartal 2000
Black & White	Juni 2000
Call to Power 2	3. Quartal 2000
Cultures - Die Entdeckung Vinlands	August 2000
Dark Reign 2	Juni 2000
Der Clou 2	August 2000
Die Siedler 4	4. Quartal 2000
Ground Control	2. Quartal 2000
JA 2: Unfinished Business	2. Quartal 2000
Lemmings Revolution	April 2000
Republic: The Revolution	4. Quartal 2000
Star Trek: New Worlds	August 2000
Starfleet Command 2	4. Quartal 2000
Sudden Strike	Mai 2000
WarCraft 3	4. Quartal 2000

Action

C&C: Renegade	3. Quartal 2000
Blair Witch Project	Oktober 2000
Daikatana	April 2000
Deep Fighter	2. Quartal 2000
Devil Inside	April 2000
Dino Crisis	Mai 2000
Duke Nukem Forever	2. Quartal 2000
Evolva	April 2000
Giants	September 2000
Halo	November 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	September 2000
KISS Psycho Circus	Juni 2000
Loose Cannon	4. Quartal 2000
Max Payne	Dezember 2000
MDK 2	Mai 2000
MechWarrior 4	4. Quartal 2000
Midtown Madness 2	Herbst 2000
Obi-Wan	3. Quartal 2000
Oni	August 2000
Rune	September 2000
Star Trek: Voyager - Elite Force	2. Quartal 2000
Team Fortress 2	2. Quartal 2000
Turrican 3D	April 2000



■ **PFERDEHERDE
PLUS KUTSCHE**
Grand Prix 3 soll der
Edelserie ihr Jagdrevier
zurückgewinnen.

Gates greift an



Foto: Christoph Holowaty

Morgens um sieben war die Welt noch in Ordnung: Obwohl Microsoft-Chef Bill Gates während der Games Developers Conference seine lang erwartete Rede zum Konsolenprojekt X-Box erst um 10 Uhr 30 angesetzt hatte, belagerten zu dieser frühen Stunde bereits die ersten Journalisten und Fotoreporter das Civic Auditorium im kalifornischen San Jose. Die spannende Frage: Was kann die X-Box? Und was passiert mit dem PC als Spieleplattform? PC Games war für Sie vor Ort.

Extreme Sicherheitsvorkehrungen im San Jose Convention Center: Scharfe Eingangskontrollen, misstrauisch beäugte Fotografen und Warteschlangen von mehreren Hundert Metern begleiteten den Auftritt von Bill Gates. Die Aufregung war verständlich. Nachdem Microsoft noch während der E3 1996 in Los Angeles für den Messe-Slogan „Microsoft knows Games“ (in etwa: „Microsoft kennt sich aus mit Spielen“) angesichts des

eher schwächeren Spiele-Portfolios belächelt wurde, baute der Software-riese in den folgenden Jahren sein Angebot gezielt aus. Spätestens seit dem Erscheinen von *Age of Empires* war dann jedem Spötter klar, dass Microsoft tatsächlich ein ernst zu nehmender Konkurrent im Unterhaltungssoftwarebereich ist. Vier Jahre nach dem Einstieg in die Branche hat sich der Gigant aus Redmond noch viel mehr vorgenommen: Mit der

Spielekonsole X-Box soll es Sony und Nintendo an den Kragen gehen. Im Herbst 2001 will Microsoft die neue Konsole weltweit auf den Markt bringen. Das Gerät ist mit einem Pentium-III-Prozessor ausgestattet, der mit mindestens 600 MHz getaktet sein soll. Der Grafik-Chip wird von Riva-TNT-Hersteller Nvidia geliefert und hat eine Taktfrequenz von 300 MHz. „Es gibt viele Daten, die die Leistung dieses Grafikprozessors be-

■ EIN X FÜR EIN U VORGEMACHT?

Ob die endgültige X-Box im Herbst 2001 wirklich so aussieht wie diese spektakuläre Designstudie, klärt sich erst in den kommenden Monaten.

Grundwissen

PC Games beantwortet die zehn drängendsten Fragen zur X-Box.

- **Wann erscheint die X-Box?**
Im Herbst 2001.
- **Was wird die X-Box kosten?**
Gates hat ein „marktübliches Preisniveau“ angekündigt – mehr als 200 bis 250 \$ sind wegen des starken Konkurrenzkampfes im Konsolenbereich (Nintendo Dolphin, PlayStation 2) kaum drin.
- **Wer unterstützt die X-Box?**
Electronic Arts, LucasArts, Eidos, Lionhead, Activision, Infogrames, Take 2, Hasbro und viele mehr, also praktisch alle relevanten Hersteller – außer Sony und Nintendo natürlich.
- **Wird es Spiele geben, die zuerst für die X-Box erscheinen?**
Microsoft wird sicher versuchen, einzelne Spiele konsolenexklusiv auf der X-Box zu veröffentlichen – ähnlich wie es Sony mit *Tomb Raider* (gab's nur für die PlayStation) vorgemacht hat. Andererseits hat Microsoft erklärtermaßen kein Interesse daran, den Windows-PC als Spieleplattform zu vernachlässigen. Von Konsolenspezialisten wie Konami (*Metal Gear Solid*) kommen vermutlich X-Box-Exklusivspiele.
- **Warum heißt die X-Box X-Box?**
Das „X“ steht im Englischen auch für „Cross“. Und genau das ist die X-Box: eine Kreuzung aus Konsole und PC.
- **Bleibt das coole Design der X-Box?**
Nein. Das chromschimmernde „X“-Gehäuse wurde als Prototyp vorgestellt. Technologisch stellt eine solche Konstruktion zwar kein Problem dar, doch aufwendige Materialien plus entsprechende Montage dürften wohl Microsofts Kalkulation sprengen.
- **Kann die PlayStation 2 da mithalten?**
Nicht vergessen: Wenn die X-Box in Deutschland auf den Markt kommt, ist die PlayStation 2 bereits ein Jahr erhältlich. Wer nicht so lange warten möchte, kommt um die PlayStation 2 nicht herum.
- **Wo liegen die Vorteile der X-Box?**
Das Gerät bietet die üblichen Konsolen-Vorteile: kein langwieriges Booten, kein kompliziertes Konfigurieren, keine Systemabstürze. Allerdings: Tastatur, Modem, Maus und zusätzlicher Speicher verleiern die Anschaffung.
- **Erscheinen wegen der X-Box weniger PC-Spiele?**
Das Gegenteil dürfte der Fall sein: Wegen der verhältnismäßig leichten Portiermöglichkeit von PC auf X-Box und umgekehrt wird die Auswahl eher größer.
- **Laufen X-Box-Spiele auf dem PC?**
Nein – trotz PC-ähnlicher Architektur wird die X-Box Ihre PC-CDs und -DVDs aufgrund eigener Datenformate entrüftet wieder ausspucken.

schreiben. Man hat mir eine Zahl nach der anderen gegeben, aber die sind alle so beeindruckend, dass ich auf eine Zahl gekommen bin, die das alles summiert“, meinte Bill Gates. „Dieser Grafikprozessor kann eine Billion Operationen pro Sekunde verarbeiten. Das ist nicht eine Milliarde, nicht 10 Milliarden und nicht 100 Milliarden. Es sind eine Billion Operationen pro Sekunde. Und das ist die Leistung, mit der man Fotorealismus

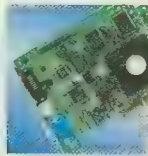
erzielen kann. Das übertrifft bei weitem alle Produkte, die heute auf dem Markt sind. De facto liegt dies drei Generationen vor den Grafikchips, die heute in den PCs ausgeliefert werden.“ Zudem verfügt die X-Box über 64 MB Hauptspeicher. Diese Einzel-daten übertreffen für sich alleine betrachtet alle Komponenten, die in der Sony PlayStation 2 (der derzeit modernsten verfügbaren Spielekonsole) verwendet werden. Der von Sony als

Die X-Box-Daten im Detail



ALLES CHROM, WAS GLÄNZT? PC-Games-Mann Bayer sagt, was Sache ist.

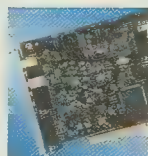
Was ist sinnvoll, was Schaumschlägerei? PC-Games-Hardware-Prof Thilo Bayer analysiert die wichtigsten X-Box-Bauteile.



Grafikchip:

Der Chip-Code-name „NV25“ deutet es an: Hier wird Zukunftsmusik ver-

baut (GeForce ist der NV10). Die Spezifikationen klingen utopisch, hohe Qualität verspricht jedoch die Texturenkompression sowie Kantenglättung (was Sonys PlayStation 2 nicht bietet). Die proklamierte Auflösung von 1.920x1.080 ist nur mit US-HDTV-Fernsehern erreichbar, nicht aber beim in Europa eingesetzten PAL-System.



Spezieller 3D-Audio-Prozessor:

3D-Sound, MIDI-Musik und sogar Dolby-Digi-

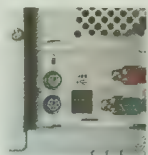
tal-Audio werden in der X-Box versteckt sein. Ohne gutes Sound-Equipment wird man daran aber keinen Spaß haben.



4x-DVD-Laufwerk:

Enorme Datenmengen für Spiele, exzellente Bild- und

Tonqualität bei Filmen: Mit einem solchen Laufwerk wird die hochwertige Wiedergabe von DVD-Streifen im Wohnzimmer möglich - Extra-DVD-Player überflüssig!



USB-Anschluss für 4 Game-Controller:

Leider stellt dieser An-

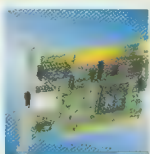
schluss keine Standard-USB-Verbindung dar. PC-Controller können also aller Voraussicht nach nicht angestöpselt werden. Für gesellige Spieler sind vier Anschlüsse jedenfalls ideal. Deutsche PC-Spieler könnten hier ein Modem anstecken, das den Internetzugang gewährleistet; auch eine Tastatur wäre denkbar.



Hauptprozessor

Mit mindestens 600 MHz ist die X-Box-CPU zu-

mindest theoretisch deutlich leistungstärker als das PlayStation-2-Pendant. PC-Spieler dürfen aber ruhig bleiben: Prozessoren im Herbst 2001 dürften ziemlich sicher schon die 2-GHz-Grenze angreifen.



100 Mbps Ethernet:

Mit Netzwerkkarte plus Kabelmodem oder DSL-Adapter

greift man in den USA aufs World Wide Web zu. Standards, von denen man in Deutschland auch 2001 noch träumen wird. Wie kommen wohl deutsche Spieler ins Netz?



64 MB RAM:

Eine vereinheitlichte Speicherarchitektur für CPU und Grafik-

chip lässt nichts Gutes erahnen (Stichwort Bandweitenprobleme). Dennoch verspricht die gegenüber PlayStation 2 doppelte Speichermenge höhere Geschwindigkeit oder bessere Bildqualität.



8-GB-Festplatte:

Spielstände, Zusatzlevels oder Spieledemos direkt aus dem

Internet - was die PC-Spielewelt schon lange kennt, wäre auch auf einer Konsole möglich.

Im direkten Vergleich:

	PC (3. QUARTAL 2001)	X-BOX (3. QUARTAL 2001)
Hauptprozessor	> 2 GHz	600 MHz
Grafikprozessor	> 300 MHz	300 MHz
Hauptspeicher	> 256 MB	64 MB
Speicher-Bandbreite	Zum RAM: 4,2 GB, zur Grafikkarte: > 10 GB/s	3,2 GB/s
Polygon-Performance	> 300 M/s	300 M/s
Auflösung	1.600x1.200	1.920x1.080
Speichermedium	24x-DVD-Laufwerk, 40 GB Festplatte	4x-DVD-Laufwerk, 8 MB Festplatte
Breitband-Fähigkeit	Ja	Ja
DVD-Abspielmöglichkeit	Ja	Ja

„Emotion Engine“ bezeichnete Hauptprozessor läuft „nur“ mit 150 MHz, der Hauptspeicher hat 38 MB und der Grafikchip ist 150 MHz schnell.

Als Betriebssystem wird die X-Box eine abgewandelte Version von Windows 2000 einsetzen. Der Befürchtung, dass dies zu einer erheblichen Hauptspeicherbelastung führen könne, trat Bill Gates bei seiner Rede entgegen. „Das Betriebssystem kommt natürlich von Microsoft“, verkündete Gates. „Es wird aber ver-

ständlicherweise ein anderes Betriebssystem sein, als wir es in unseren anderen Geräten verwenden. In der X-Box wird lediglich der Kern von Windows 2000 verwendet, um die Basisoperationen zum Starten der Maschine abzuwickeln.“ Eine Innovation im Konsolenspielebereich: Die X-Box verfügt über eine Festplatte mit acht Gigabyte Kapazität. „Ich möchte nochmals das Bahnbrechende daran betonen, eine Festplatte zu haben“, sagte Gates. „Man kann einen Spieler

während eines interaktiven Spiels nicht einfach bitten, zu warten, während man auf die DVD zugreift, sie durchsucht und schließlich Informationen herunterlädt. Das heißt, bezüglich des Detailreichtums der Szenerie und des Sounds ist man durch das RAM der Maschine beschränkt. Und das kann man sehen. Es ist wirklich eine Beschränkung beim Design von Spielen. Wenn man aber eine acht Gigabyte große Festplatte hat, dann kann man laufend neue Informationen einholen, ohne dass der Spieler überhaupt merkt, dass man diese Zusatzfeatures abrufen. Um es einfach zu sagen: Man kann bei einem Sportspiel einen Audiokommentar genau darauf synchronisieren, was auf dem Spielfeld gerade abläuft.“ Als weiteren Grund für die Verwendung einer Festplatte gab Gates die Anbindung der X-Box an das Internet an. Einerseits soll es möglich sein, Spieledemos auf die X-Box herunterzuladen. Andererseits schwebt Microsoft die Schaffung von Online-Welten in der Art von *Ashe-ron's Call* vor. Um die Leistungsfähigkeit des Systems zu demonstrieren, führte Bill Gates eine Reihe von beeindruckenden Technologie-Demos vor (siehe Extrakasten auf der nächsten Seite). Bei dem gezeigten Prototypen (der vermutlich nicht dem endgültigen Gerät entspricht) handelt es sich um ein großes, X-förmiges Gehäuse aus edlem Chromblech, das im Zentrum ein grünes „Zyklopen-Auge“ (Aufschrift: „Powered by DirectX“) aufweist. Im Inneren: ein Grafikchip, der angeblich erst zehn Prozent der Leistungsfähigkeit der Endversion erreicht.

Will Gates mit der X-Box den PC-Spielen Konkurrenz machen? Offensichtlich nicht, denn auch bei der Entwicklung von DirectX 8 kündigt Microsoft weiterhin hohes Engagement an. „Wir stehen voll hinter unserem Plan, Windows weiter zu einer großartigen Spieleplattform auszubauen“, meinte Gates. Für ihn sind vor allem Spracherkennung und Webcams, die die Aktionen des Spielers erkennen, zukünftige Standardbestandteile in jedem PC. „Diese Art von Fortschritten beim Spielen werden mit absoluter Sicherheit auf dem PC stattfinden, da sich die PC-Hardware kontinuierlich weiterentwickelt. Und wenn wir uns nun die Festplattenkapazität und den Prozentsatz von Breitbandverbindungen ansehen, dann bedeutet das, dass wir hier viel mehr Spielraum haben. Ob es also um das Internet geht oder nur darum, Leute zu Hause miteinander zu verbinden: Der PC wird diese neue Front aufmachen.“

Christoph Holowaty/Petra Maueröder

Gekonnt in Szene gesetzt

Dies sind Ausschnitte aus den offiziellen X-Box-Demos. Was man sonst nur in vorberechneter Form kannte, wird hier in Echtzeit kalkuliert und dargestellt – behaupten zumindest Microsoft und das Grafikstudio Pipeworks.

Für die Produktion der Technologie-Demos hat Microsoft ein externes Studio beauftragt. Die kurzen Einspielungen zeigen deutlich, welche Grafik- und Rechenpower im Inneren der X-Box steckt.

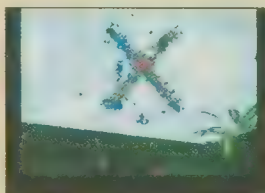
Japanischer Garten



Mehrere Kamerafahrten zeigen einen Seerosenteich aus den verschiedensten Winkeln. Toll: das reflektierende Wasser.

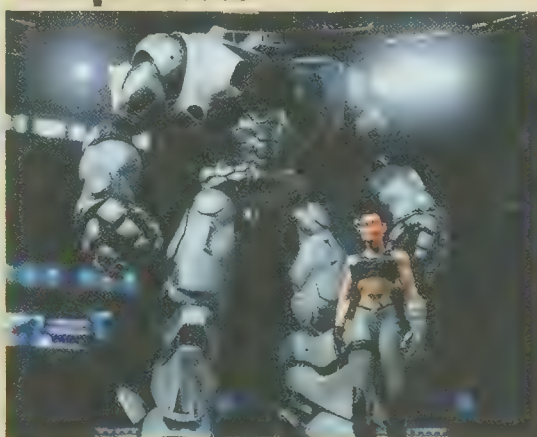


Im Finale gesellen sich Schwärme aus Hunderten von Schmetterlingen dazu.



Nach einigen Flugrunden über dem Teich bilden die Insekten den X-Box-Schriftzug nach.

Kampfroboter



Eine muskelbepackte Söldnerin entspringt einem gigantischen Kampfroboter im BattleTech-Format.



Die Amazone führt Tanzschritte aus, die der Stahlkoloss im Hintergrund nachahmt.



Selbst rangezoomt wirken Details wie das Nabelpiercing der Amazone gestochen scharf.

Mausefallen



In einem Raum befinden sich Hunderte von Mausefallen, die allesamt mit Tischtennisbällen anstatt von Käse bestückt sind.

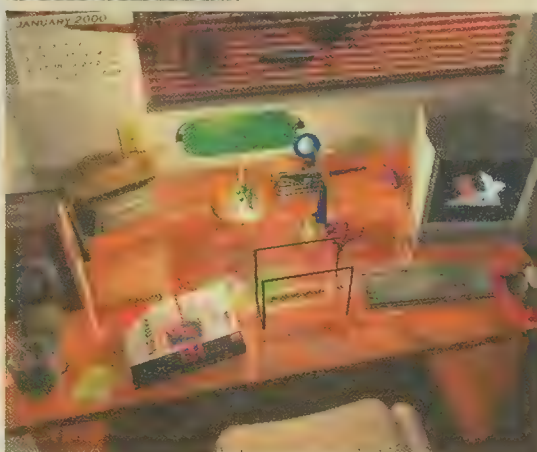


Ein in den Raum plumpsender Ball löst eine unstoppbare Mausefallen-Kettenreaktion aus.

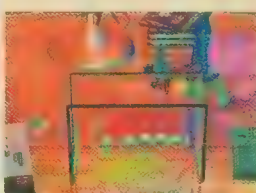


Die Demo veranschaulicht eindrucksvoll die Echtzeit-Simulation physikalischer Abläufe.

Schreibtisch



Die Kameraeinstellung zeigt Bill Gates' Privatschreibtisch; auf dem Monitor (rechts) rotiert ein animiertes X-Box-Gehäuse.



Auf den Metallbällen des Kugelspiels reflektiert physikalisch korrekt der gesamte Raum.



Das herangezoomte Foto aus den Microsoft-Gründertagen demonstriert die Detailschärfe.

Die Millionen

Online-Rollenspiele dienen erwiesenermaßen der Völkerverständigung: Da krabbeln Amis mit Franzosen im Gänsemarsch durchs Unterholz, da kommen sich Engländer und Asiaten beim täglichen Orks-Verhauen langsam näher. Allein die Deutschen machen sich rar – was unser Detailvergleich der drei besten Angebote ändern soll.

Per Umfrage im letzten Heft stellten wir die Frage, mit welchen Online-Rollenspielen PC-Games-Leser regelmäßig in Berührung kommen. Die erschlagende Antwort, gegeben von über 80 Prozent: Mit keinem! Dies Ergebnis lässt stutzen, denn die Qualität der Programme ist mittlerweile bemerkenswert, und die laufenden Kosten rangieren in halbwegs erträglichen Grenzen. Warum also rundweg das Desinteresse? *Asheron's Call*, *Everquest* und *Ultima Online* sind weder für Sonderlinge ohne Freundeskreis noch für weltfremde Computerexperten gedacht.

Von der Putzfrau bis zum professionellen Moorhuhnjäger kann ausnahmslos jeder mitmachen, die Idee hinter den drei Titeln ist wohlweislich einfach gehalten und mehr als ein schnelles Modem plus Netzzugang sowie eine Kreditkarte braucht es beim Einstieg nicht: Wie in normalen Rollenspielen plumpsen Sie als Fantasiekreatur – Zwerg, Ritter oder Magier etwa – mit möglichst albernem, Pardon: phantasievollem, Spitznamen in eine fremde Abenteuerwelt. Nur warten dort statt Computerpuppen „echte“ Menschen. Schwachbrüstige suchen Starthilfe bei erfahreneren Spielern, um durch Duelle mit Killerkarnickeln und rasenden Rehen Sprosse für Sprosse auf der Fitnessleiter nach oben zu



spiele

Nur klägliche 20 Prozent unserer Leserschaft beschäftigen sich bislang mit dem Thema Online-RPG. Warum?

klettern. Irgendwann trauen Sie sich schließlich, Dämonen zu verprügeln, Sie lernen besondere Fertigkeiten, stoßen in Verliesen auf wertvolle Gegenstände und so fort. Die meisten Teilnehmer tummeln sich zwischendurch in Städten, um Material zu tauschen und Schwätzchen zu halten. Wie in Chat-Räumen kann man sich das vorstellen, nur bunt und abwechslungsreicher. Gelegentlich werden vielleicht noch Straßenfeste gefeiert, Konferenzen abgehalten oder Schnitzeljagden veranstaltet. Selbst zu Massendemonstrationen, bei denen sich die Protestanten symbolträchtig ihrer Kleider entledigten, ist es auf dem einen oder anderen Server schon gekommen.

So viel zu den Gemeinsamkeiten – trotzdem unterscheiden sich die genannten Spiele. Auf den folgenden Seiten finden Sie Punkt für Punkt aufgeschlüsselt, welches Programm für welchen Spielertyp geeignet ist, wie der Einstieg jeweils funktioniert und inwieweit das lustige Treiben Ihren Geldbeutel ausräubern würde. Haben wir am Ende Ihr Interesse geweckt, ist unsere Schuldigkeit getan. Wohlan!

Daniel Ch. Kreiss



■ IN 80 MILLISEKUNDEN UM DIE WELT
Dem Internet sei Dank: Mittlerweile können wir Kontinente übergreifend gemütliche Spielabende veranstalten – jeder für sich, alle zusammen.



Welches Spiel für wen?



■ **IM SCHWITZKASTEN:** Stickige Luft und Stromausfälle wie auf LAN-Parties sind für Online-Rollenspieler kein Thema. Die sitzen gemütlich zu Hause.

Asheron's Call

Die Fakten:

- 3 Rassen
- 500 Gesichtsausdrücke
- 100 Zauberformeln
- 200 Waffentypen

Die Philosophie:

Ein Herz für Anfänger! Im Microsoftland werden Sie anfangs weder von fettleibigen Monstren aufgeessen noch von tausend komplexen Aufgaben hilflos überrollt. Stattdessen führt man Sie in den Alltag aus Jagd, Erkundung und Smalltalk bedächtig ein. Leicht zu bedienen, einfach zu verstehen, ist *Asheron's Call* massentauglich wie nach Fachbuchvorlage. Monat für Monat inszeniert der Hersteller zudem ein einschneidendes Ereignis, das die Bevölkerung zu Teamarbeit zwingt.

Der Start:

Entweder eigenhändig oder per Automatik erschaffen Sie etwa menschliche Bogenschützen, Schwertkämpfer oder Zauberer. Wenn gewünscht, können Sie auch Frisur, Augenfarbe und Kleidung für Ihr Manns- oder Weibsbild nach eigenem Gusto aussuchen. Anschließend führt der Weg zu einem übersichtlichen, kleinen Kerker mit Tutorialfunktion, in dem Schritt für Schritt Bedienung und Ablauf erklärt werden. Pfeile auf dem Boden sorgen am Anfang zusätzlich dafür, dass sich niemand verläuft.

Das Ziel:

Freundschaftliche Gruppen bilden, das Land erkunden, irgendwann bei den starken Kämpfern mitmischen.

Die Gegnerpalette:

Reicht von Kleingetier über aufmüpfige Schneemänner bis zu dummdreisten Trollen und abartig schnellen Höllenkreaturen.

Die Gemeinschaft:

Noch sind deutsche Spieler bei Microsoft arg in der Minderheit – immerhin gibt die Firma an, auf lange Sicht bestimmte Server für Fremdsprachler markieren zu wollen. Dennoch gilt heute: Englischkenntnisse sind bitter nötig, um überhaupt mitzubekommen, wie hilfsbereit die Gemeinde bei Anlaufschwierigkeiten beisteht.

Besonderheiten:

Die Spielfläche ist gigantisch. Durch monatlich eingestreute Vorkommnisse entwickelt sich im Hintergrund eine richtige Landesgeschichte, welche die Abenteurer nebenbei zu einem regen Neuigkeitenaustausch anstiftet. Betreuer geben Ratschläge.



TAPSIGE BÄREN Die Bewegungen der größeren Monster sind auffällig plump und erinnern entfernt an Ausdruckstänze im Weight-Watchers-Club.

Everquest

Die Fakten:

- 12 Rassen
- 14 Klassen
- Über 40 Fertigkeiten
- 4 Magieklassen

Die Philosophie:

Nichts darf im Alleingang klappen! Weil im Sekundentakt irgendwelche Viecher die Zähne blecken und Schluchten das Gelände zu einem Schweizer Käse des Schreckens machen, verfallen Einzelgänger in Sonys Welt dem Siechtum. Wer startet, muss sich starke Freunde anlassen, dafür ist im Gegenzug dauerhafter Nervenkitzel garantiert. *Everquest* ähnelt einem *Diablo* in 3D: kämpfen, zaubern, Sachen finden und verhöckern. Viel Abwechslung im Spiel-Alltag entsteht durch Veranstaltungsideen der Profis.

Der Start:

Noch offline absolvieren Sie ein Training, das Steuerung und Regeln erläutert. Beides wirkt komplexer als in *Asheron's Call*, was für Anfänger ein Fluch, für Veteranen ein Segen ist. Auch die Charakterwahl gestaltet sich vielschichtiger: Orks, Halbelfen, Menschen und so weiter – alle gängigen Rassen sind vertreten und können zum Beispiel als Druiden oder Berserker definiert werden. Ob Sie eine garstige oder friedliebende Gottheit anbeten, wirkt sich zusätzlich aus.

Das Ziel:

Mit seinem Charakter hartnäckig auf die Traumstufe 50 hinarbeiten – durch Kämpfen, Üben und Meditieren.

Die Gegnerpalette:

Unterweltgötter, Feuerkäfer, Drachen, Einhörner, Haie – schier alles Denkbare wuselt oder stampft umher.

Die Gemeinschaft:

Deutschsprachige finden auf dem Server „Solusek Ro“ Ihre Heimat. Allerdings werden Sie erst mal Mühe haben, menschliche Gegenüber anzutreffen. Die nämlich treiben sich bevorzugt in den Wäldern herum. Im Gegensatz zu *Asheron's Call* werden die Städte hier hauptsächlich für kurze Handelsstopps genutzt.

Besonderheiten:

Erweiterungen der Spielwelt und Fehlerbereinigungen stößt der Hersteller pausenlos aus. Das Programm läuft dank zuverlässiger Techniker stabiler als alle anderen, ist weitgehend bugbereinigt – und das kommerziell Erfolgreichste sowieso.



GEMISCHTWARENLADEN Für die Kreatur Ihrer Wahl können Sie auf Wunsch einen enorm sinnigen Namen wie Ukkadda erfinden lassen.

Ultima Online

Die Fakten:

- 48 Fähigkeiten
- 64 Zaubersprüche
- 13 Großstädte
- 2 Kontinente

Die Philosophie:

Eine lebensechte Welt soll sich entfalten! Hier können Konditor- oder Schmiedkarrieren angestrebt, Villen erworben und verkauft, Handelsketten aufgezogen oder zerstörerische Magiekriege geführt werden – was unerwähnt blieb, ist wahrscheinlich dennoch möglich. Anfänger sehen sich allerdings gerade deshalb vor große Probleme gestellt; und dass sogar Kühe kräftiger sind als die schwertbewehrten Frischlinge, macht die Sache nicht eben leichter. *Ultima* ist ein waschechter Mikrokosmos.

Der Start:

Das Alter Ego wird wie bei den anderen erschaffen, entweder manuell oder automatisch, Haare und Bekleidung werden aus einem Sortiment zusammengestellt. Ein Tutorial existiert allein in Schriftform, danach wird man ins kalte Wasser einer Großstadt geschmissen. Was genau man da tut, bleibt einem selbst überlassen. Nur ein Trip in die Wildnis auf eigene Faust ist keine gute Idee. Bettelei, Arbeit oder Kleintierhetze in Erwachsenenbegleitung sind ein paar der gängigen Optionen.

Das Ziel:

Ein Wirtschaftsimperium aufbauen, als Großwesir über Landstriche herrschen, ein gemütliches Eigenheim errichten.

Die Gegnerpalette:

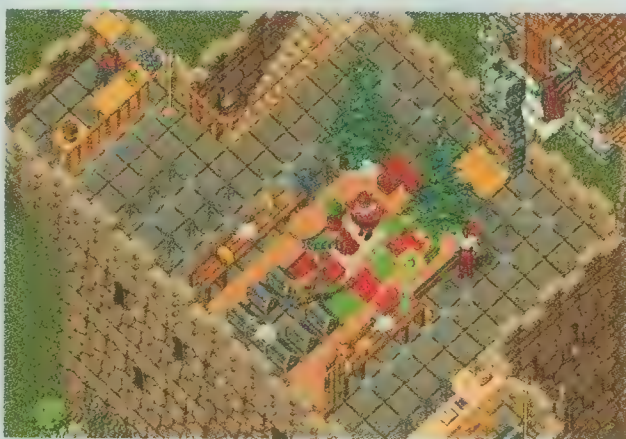
Das Fantasieensemble von A bis Z, bekannt aus der normalen *Ultima*-Reihe. Zusätzlich piesacken sich Starke untereinander.

Die Gemeinschaft:

Auch hier gibt es einen vorrangig deutschsprachigen Server. Sein Name: Drachenfels. Bitten Sie hier um Hilfe, bekommen Sie zwar meistens stereotype Antworten wie „Übe Deine Fertigkeiten!“, gelegentlich werden aber auch brauchbare Begrüßungsgeschenke überreicht.

Besonderheiten:

Durch den Zusatz „The Second Age“ ist *Ultima Online* zu immenser Größe angewachsen – gleichzeitig wirkt das Land enger mit Häusern bepflanzt als Manhattan. Schön: Nur hier können Sie auf Pferderücken Ihr Glück suchen.



GESCHENK ODER RUTE? Nach *Ultima 9* stellt sich kaum mehr die Frage, was der Nikolaus für Origin im Säckel hat. Online ist er eine Besonderheit.

Ausrüstung Anmeldung Kosten

Asheron's Call

Hardware:

Ein Pentium 166 wird als Minimum angegeben. Wir empfehlen einen P II 333 mit 64 MB RAM und 3D Beschleuniger.

Modem:

Da sämtliche Server in Amiland stehen, sei Ihnen eine ISDN-Anbindung ans Herz gelegt, die vergleichsweise wenige Übertragungsfehler zulässt. Doch im Test war auch auf alle 56k-Modems Verlass.

Anbieter:

Zwischen AOL oder T-Online klaffen kaum Qualitätslücken, beide besitzen schicke Transatlantikleitungen. Bei Kleinanbietern hängt's vom Überseepartner ab.

Handbuch:

Mit ausführlichen Installations- und Spielweltinformationen für jene, die sich richtig in die Materie hineinsteigern möchten.

Installation:

Sobald die Software auf die Platte geschaut ist, werden Sie zur Website umgeleitet, um Ihr Abo freizuschalten. Der Startschuss fällt nach dem Auto-Update.

Beste Spielzeit:

Abends und nachts, weil auf den Plattformen in Übersee sonst gähnende Leere herrscht. Mit dem wachsenden Interesse an AC wird aber bald mehr los sein.

Kosten:

Vier Wochen gänzlich kostenlos, dann monatlich \$ 9.95, zahlbar via Kreditkarte. Positiv kommt hier die Zugänglichkeit des Spiels zum Tragen – für den Spaß in kleinen Hapen muss man die Telefonleitung nicht gezwungenermaßen heiß laufen lassen. Man KANN natürlich ...



HAST DU 'NE SCHEIBE? Vom ersten Moment an blickt man in Asheron's Call klar durch.

Everquest

Hardware:

Ein P 166 mit leistungsfähiger 3D-Karte und 64 MB RAM gilt als Minimum, erst ein P II 350 ist jedoch sinnvoll.

Modem:

Everquest zählt zu den pflegeleichtesten Programmen, was die Übertragungsraten anbelangt. Trotzdem spielt es sich erst ab 56k tatsächlich ohne Ladelücken, ab ISDN dann butterweich.

Anbieter:

Hauptsache, die Kabel Richtung Amerika sind hochwertig. Downloads von amerikanischen Seiten gehen bei Ihnen flott? Grünes Licht fürs Spielen.

Handbuch:

Erklärt Schritt für Schritt, wie Sie sich an den ersten Tagen verhalten sollten. Nützliche Ergänzung zum Tutorial.

Installation:

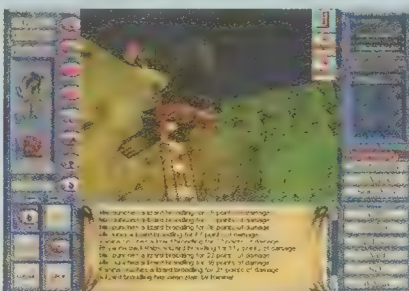
CD rein, mit Namen und Passwort in die Mitgliederliste eintragen, dann das Aktualisierungs-Procere durchführen – fin! Im Prinzip kann nichts schief gehen.

Beste Spielzeit:

Geschmacksfrage: Abends wimmelt es vor Menschen, tagsüber findet man öfter ruhige Plätze, um die Monsterwelt im Alleingang auf den Kopf zu stellen.

Kosten:

Die grundsätzlichen \$ 9.89 pro Monat lassen sich durch längerfristige Verträge sachte reduzieren. Klar muss indessen sein: Wer sich auf Everquest rückhaltlos einlässt, verliert sein Zeitgefühl – was immerhin die Telekom freut. Zahlungsmittel wiederum: die gemeine Plastikkarte.



ÜBERGEWICHT Hoffentlich bricht unter der Last all der Menü-Optionen nicht mal was zusammen.

Ultima Online

Hardware:

Während dem Programm schon ein P 200 mit 32 MB RAM Beine macht, treibt es ein P II 333 endgültig zum Galopp.

Modem:

Ultima Online ist das Sorgenkind der Internetfamilie. Zu Hochzeiten, wenn die Server überlaufen sind, beginnen alle Verbindungen unterhalb der ISDN-Schallgrenze unter der Datenlast zu japsen.

Anbieter:

Trotzdem gilt wieder: Wer sich auf seinen Provider beim internationalen Surfen verlassen kann, muss keinen Kredit für eine Glasfaserstrecke aufnehmen.

Handbuch:

Wurde durch eine detaillierte Online-Hilfsdatei dermaßen erweitert, dass kaum eine Frage mehr unbeantwortet bleibt.

Installation:

Wie die beiden anderen installiert sich das Spiel selbst, bringt sich ebenso eigenständig auf den neuesten Stand und lässt Sie auf www.uo.com die Anmeldung abwickeln.

Beste Spielzeit:

Möchten Sie Deutsche in rauen Mengen antreffen? Spielen Sie am frühen Abend. Zu späterer Stunde gesellen sich Profis und Amerikaner hinzu.

Kosten:

Nach einem Probemonat schlägt das Abo alle vier Wochen mit \$ 9.95 zu Buche. Hinzu kommen in diesem Fall zahllose Telefonstunden, wenn Sie beizeiten ein Prachthaus Ihr Eigen nennen möchten. Die Komplexität fordert ihren Tribut, stärker noch als bei Everquest.



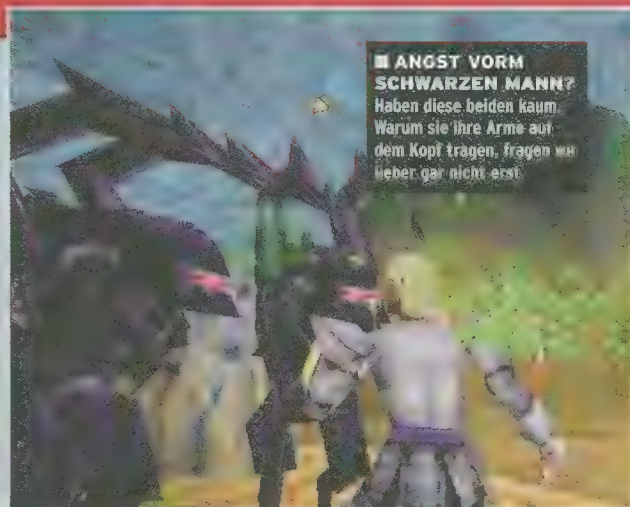
SCHLACHTFEST Dass Spieler sich gegenseitig verknocken können, treibt Anfänger in den Wahn.

Die Technik

Für die einen ein wichtiger Gesichtspunkt, für die anderen eine oberflächliche Nebensache: Die Technik von Rollenspielen ist seit jeher ein Streitpunkt.

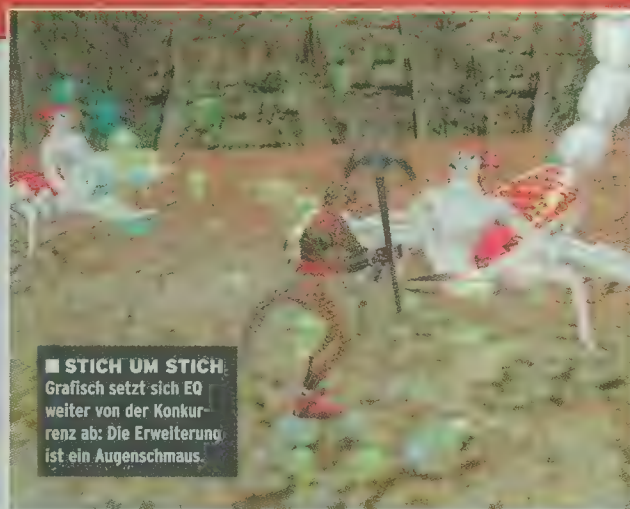
Asheron's Call

Egoperspektive und dritte Person geben sich hier die Hand, allerdings wählen die meisten Spieler letztere als Standardsicht. Trotz 3D-Unterstützung wirken die Hauptanimationen der Charaktere – beim Laufen oder Schlagen etwa – leicht unbeholfen, die Texturen etwas verwachsen. Auf der Plus-Seite lassen über hundert verschiedene Gesichtsausdrücke und Sichtweiten bis zum Horizont die Kinnlade nach unten klappen. Überraschend kommt es einem vor, dass sich ein Monster am Allerwertesten kratzt, oder ein Geist – statt seines Herzens – sein Gesicht in beide Hände nimmt.



Everquest

Wenn schon die Grafik des Hauptspiels staunen ließ, wird die Begeisterung bald keine Grenzen mehr kennen: der kommende Zusatz wird die Optik endgültig blank polieren. Als ob es nötig wäre: Der Konkurrenz überlegen, reizt EQ heute bereits die Feinheiten der 3D-Beschleunigung aus. Die Bewegungen sind sanft abgestuft, Zauber entwickeln sich zu Lasershows, alle Kanten sind geglättet. Allerdings entfaltet sich die Pracht nur im Vollbildmodus, den man nicht aktiviert, bis sämtliche Tastaturbefehle in Mark und Bein übergegangen sind. Hier beliebt: Die Egoperspektive.



Ultima Online

Wie heißt es doch: Schönheit kommt von innen. Leider wird die Plattitüde heutzutage nur wenige darüber hinwegtrösten, dass *Ultima Online* so adrett aussieht wie ein Schrumpfkopf. Ob man den Blickwinkel von schräg oben auf seine Figur mag oder nicht, ist noch reine Geschmacksfrage. Immerhin gewinnt man so die bestmögliche Orientierung. Doch plattes 2D? Die Zeit ist in der Tat überreif für den angekündigten Nachfolger. Hinzu kommen plumpe Animationen, comicartige Farben und ein Dudelsoundtrack sondergleichen. Dauern runter!



Fazit



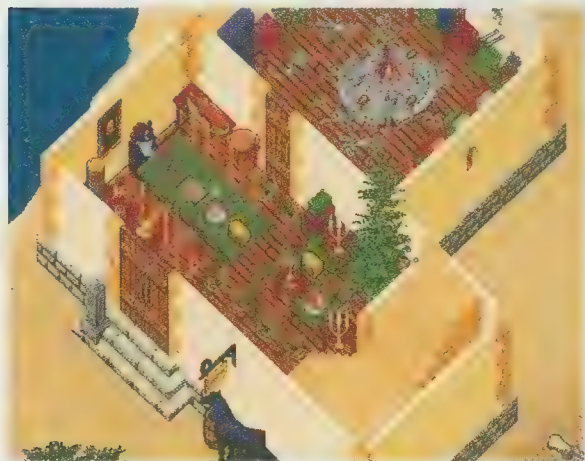
FARBSTUPFER Die größte Gefahr im Zaubererleben von Asheron's Call müssten triebgesteuerte Insekten sein. Bei all den Lichtern ...

Seitenweise querverglichen, Parallelen nachvollzogen und trotzdem keinen blassen Schimmer, welches Spiel auf die Festplatte wandern soll? Machen Sie es wie Pinocchio: immer strikt der Nase nach.

Asheron's Call weist, technisch respektabel, mitnichten den Rollenspieltiefgang auf, den sich Fanatiker erhoffen. Dafür können sich auch unkundige Freizeittrolle risikofrei heranwagen. Klarer Fall: Einsteiger müssen Microsofts Erstling als das perfekte Angebot betrachten.

Fühlen Sie sich stattdessen zu höheren Heldenweihen berufen, sollte Ihre Wahl auf *Ultima Online* oder *Everquest* fallen, deren Wettkampf auf zwei Ebenen ausgetragen wird. Den technischen Schlagabtausch entscheidet letzteres mit einem K.O. in der ersten Runde eindeutig für

Wer wie was, wieso weshalb warum? Wir stellen die Fakten nebeneinander, doch Sie entscheiden für sich.



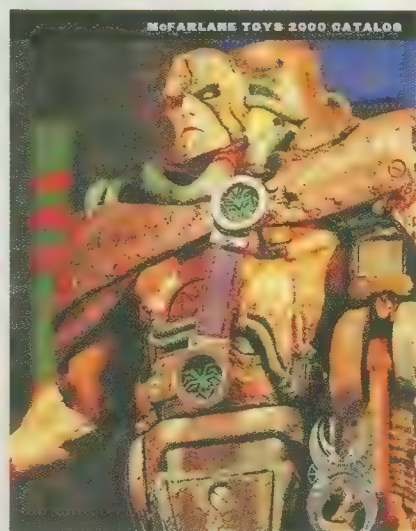
HOME SWEET HOME Der Vorteil eigener Wohnräume in Ultima Online: Man kann ungestört Seancen abhalten und Jungfrauen opfern.

In der Warteschleife

An welchen Projekten momentan im Hintergrund gewerkelt und gefeilt wird. Auch nächstes Jahr wird der hochkarätige Online-RPG-Reigen andauern.

Und noch jemand will was ab vom Kuchen: Die Firma iEntertainment Network, früher bekannt als iMagic, hat mit *The Eternal City 3D* einen sehr viel versprechenden Titel in der Mache, der bereits am Ende des Jahres erscheinen soll. Als Hintergrund dient dem Projekt das alte Rom, woraus man schließen darf, dass Sie Rennen auf Pferdewagen und Kämpfe zwischen Gladiatoren werden austragen können. Politische Ehren, bürgerlicher Reichtum und militärische Macht werden die Spielziele sein. Eine Linux-Version ist gleichfalls in Arbeit.

Exakte Informationen zu *Ultima Online 2* lassen weiter auf sich warten. Klar ist, dass sämtliche spielerischen Traditionen der Vorlage weitergeführt werden sollen. Eine richtiggehende Revolution ist außerdem grafisch geplant – selbst 3D-Einzelspieltitel von heute sollen übertriften werden. Nur: Ob man solchen Aussagen von Origin nach *Ultima 9* blindlings trauen kann? Bildschirmfotos liegen noch keine vor – was Sie hier sehen, ist eine frühe Studie.



sich. Im Gegenzug schafft *Ultima* jedoch das Kunststück, eine funktionierende Gesellschaft vom Bäcker bis zum König auf die Beine zu stellen. Wo Sie da letztlich die Prioritäten setzen, bleibt Ihnen überlassen.

Halten Sie im Zweifelsfall einfach täglich nach Probeangeboten Ausschau. Die passenden Adressen: www.zone.com, www.everquest.com sowie www.uo.com.

Daniel Ch. Kreiss




MAGERSUCHT Wir sind sicher, der nette Herr aus Everquest will nur höflich um Essen betteln – hat ja kaum mehr was auf den Rippen. Der kann sich mal eine Scheibe von uns abschneiden.

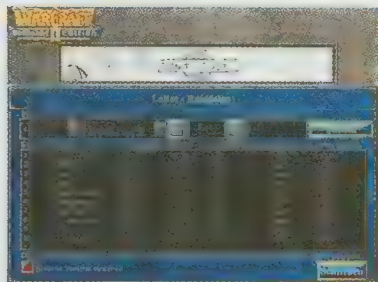
Ein Spielplatz für Helden

Seit der Veröffentlichung von Diablo hat sich das Battle.net von Blizzard zum weltweit beliebtesten Internet-Service für Online-Spieler gemausert. In diesem kostenlosen Forum finden sich Clans zusammen, werden Turniere ausgefochten oder weltweite Ranglisten erstellt. Doch damit nicht genug – Blizzard hat mit dem Battle.net dieses Jahr noch große Pläne.

Bis vor kurzem war es nur möglich, die beiden Blizzard-Hits *Diablo* und *StarCraft* beziehungsweise die Zusatz-CD *Brood War* im Battle.net zu spielen – nun ist mit *WarCraft 2* ein weiterer Klassiker der erlesenen Gesellschaft hinzugefügt worden. Neu an der soeben erschienenen Sonderedition ist, dass Sie sich nun auch in besagtem Battle.net mit bis zu acht Mitspielern zum Orkschlachten treffen können. Einige Neuerungen sollen das Treiben attraktiver machen, was in einem Fall wie *WarCraft 2* durchaus nötig ist. Klassiker hin oder her, immerhin hat das Spiel mittlerweile gute vier Jahre auf dem Buckel und ist damit alles andere als aktuell. Ein weltweites Ranglistensystem für Leiterspiele, über 100 von Blizzard genehmigte, optimal ausbalancierte Karten, ein integrierter Chat und sieben verschiedene Modi sollen dafür sorgen, dass sich dennoch ein paar ehemalige *WarCraft*-Freaks ins Netz verirren. Unter anderem werden so unterschiedliche Spielarten wie Ranglistenkämpfe, Jeder gegen Jeden, Teamkämpfe und das mysteriöse Iron Man, das Sie erst ab einer bestimmten Anzahl Punkte auf der parallel geführten Weltbestenliste starten können,



■ **HEISS BEGEHRT**
Das hier gezeigte *Diablo 2* gehört zu den Spielen, die momentan am sehnlichsten im Battle.net erwartet werden.



WELTRANGLISTE Hier können sich die weltbesten Warcraft-Spieler online verewigen.

geboten. Dennoch bleiben Zweifel, ob eine Battle.net-Edition für ein vier Jahre altes Spiel wirklich Sinn macht. Sicher – die Vorteile des Blizzard'schen Online-Services genießt man auch hier: Problemlose Verbindung zum Server, schneller und stabiler Spielablauf, viele Extras und Optionen. Gleichzeitig ist aber offensichtlich, dass neuere Vertreter wie beispielsweise *Brood War* nicht nur über die bessere Grafik, sondern eben auch über die dichtere Atmosphäre und eine höhere Komplexität verfügen.

Ganz anders liegt der Fall bei *Diablo 2*: Hier kann es die Online-Gemeinde kaum erwarten, in virtueller Gemeinschaft wieder mit Krieger, Zaubern oder Amazonen gegeneinander anzutreten. Zu Recht – schon zu *Diablo*-Zeiten spielte sich das interessantere Geschehen im Battle.net ab. Auch hier wird Blizzard mit einer Reihe von Neuerungen für Aufsehen sorgen: Neben einer überarbeiteten Rangliste, auf der sich die erfolgreichsten Teufelsausstreiber verewigen, können sich Spieler wieder zu einer Gruppe zusammenfinden und sämtliche Abenteuer und Nebenaufgaben, die der Single-Player-Modus bietet, auch online miteinander bestreiten. Eine automatische Speicherfunktion sorgt zudem dafür, dass man nicht bei jedem Spielstart wieder von vorne anfangen muss: Der gewählte Charakter wird von Blizzard mitsamt seiner Erfahrungspunkte und bereits gelöster Aufgaben gesichert und beim nächsten



VERSPÄTET Vier Jahre nach Erscheinen von Warcraft 2 ist erst jetzt eine Version erschienen, die auch Kämpfe im Battle.net möglich macht.



WELTRAUMOPER Weiterhin extrem beliebt bei den Fans im Battle.net: StarCraft, das nach Erscheinen des Add-Ons Brood War nochmals in spielerischer wie grafischer Hinsicht eine enorme Aufwertung erfuhr.

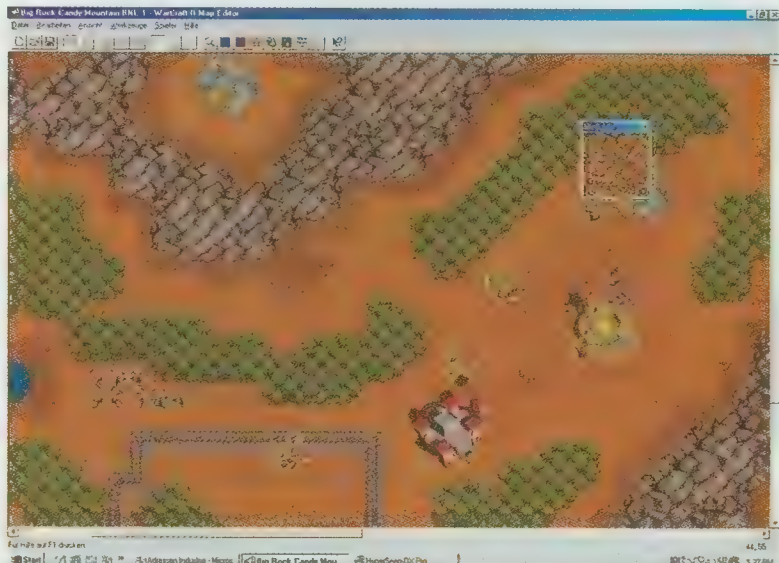
Ob Diablo oder StarCraft: Das Battle.net ist bei Fans und Kennern weiterhin der beliebteste Online-Spieledienst.

Neustart automatisch wieder zur Verfügung gestellt. Ein anderes Ärgernis, das schon seit dem ersten Teil von *Diablo* die Runde machte, waren schummelnde („cheatende“) Mitspieler. Im überarbeiteten Battle.net wird Blizzard aber Teilnehmern, die sich unrealistisch hohe Charakterwerte erschlichen oder sich einen Platz auf der Weltrangliste ergaunert haben, mit Hilfe zahlreicher (noch geheimer) Sicherheitsvorkehrungen keine Chance mehr lassen.

Ob *StarCraft* oder *Warcraft 2* – für alle Spiele im Battle.net gilt: Wer es sich aufgrund mangelnder Englischkenntnisse nicht traut, kann auch auf

rein deutschen Servern spielen. Nach wie vor am meisten frequentiert ist hier *StarCraft*, aber auch für eine Partie *Diablo* wird man immer noch geeignete Partner finden. Entscheidend ist hier natürlich, wann genau Sie sich ins Netz begeben. Auf den internationalen Servern ist eigentlich immer die Hölle los. Die meisten Landsleute treffen Sie online ab 18.00 Uhr. Spätestens ab 21.00 Uhr's dann aber eng: Immer mehr Spieler drängen ins Netz; besonders Besitzer eines handelsüblichen Modems dürften spätestens ab jetzt Probleme mit der Geschwindigkeit der Datenübertragung registrieren.

Andreas Sauerland



BAUKASTEN Auch im Lieferumfang der Warcraft2-Battle.net-Edition enthalten: Ein einfacher Editor, mit dem das Basteln eigener Karten selbst für Anfänger zum Kinderspiel wird.

Im Eifer des Gefechts

Unser Bericht über kostenlose Add-Ons zum Ego-Shooter Half-Life in Ausgabe 2/2000 löste wahre Begeisterungstürme aus. Daher präsentieren wir Ihnen in diesem Monat die wichtigsten Erweiterungen zu den beiden Genre-Highlights Unreal und Unreal Tournament.

Als im Sommer 1999 *Unreal* seinen ersten Geburtstag feierte, mussten sich Mehrspieler bei diesem technisch wegweisenden Shooter mit einer Hand voll kleinerer Spieländerungen, so genannten Mutators, und einem einzigen vollwertigen MOD zufrieden geben. Gegenüber den Lastwagenladungen an Add-Ons zu id softwares deutschlandweit indiziertem *Quake 2* und dem Lagerhallen füllenden Bestand an MODs, zusätzlichen Karten und Modellen für Valves *Half-Life* war dieser Sachverhalt für *Unreal*-Entwickler Epic recht beschämend. Seit dem Erscheinen des Turniershooters *Unreal Tournament* sieht es allerdings rosiger aus an der Front: Hunderte neue – und zum Teil originelle – Karten, Dutzende Mutators sowie einige äußerst viel versprechende MODs bereichern das bereits in der Grundausstattung ansehnliche Arsenal an Spielmodi. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die von der Spielergemeinde am meisten geliebten Zusatzprogramme, -karten und Extrawaffen vor.

Peter Kusenberg

*Eine Erklärung der Fachbegriffe finden Sie in unserem Glossar.

AUF DER CD-ROM!
Hier finden Sie ausgewählte MODs und spezielle Karten.

■ **SCHOTTEN-
GEMETZEL**
Eine der aufregendsten und prächtigsten neuen Karten ist *Braveheart*.

Ohne Wenn und Aber

Als eines der ältesten und beliebtesten MODs ist U4ever jetzt auch für Unreal Tournament verfügbar.

QUICKIE

Was hat es mit dem Namen für eine Bewandnis?

U4ever verlängert, laut Entwickler, den Spielspaß von Unreal ins Unendliche. Na, zumindest bis zum Erscheinen von Unreal 2 dürfte sich das MOD weiterhin regen Zuspruchs erfreuen.

Was hat M.C. Escher mit U4ever zu tun?

Der holländische Künstler (1898-1972) hat unter anderem Bilder mit bizarrer Perspektive geschaffen. In der U4ever-Karte „Relativity“ können Spieler eine solch verquere Dreidimensionalität erleben und Treppen ins Nirgendwo hinauflaufen.

Im Gegensatz zu den meisten der mittlerweile über hundert verfügbaren MODs und Mutators besteht das Paket des U4ever-Teams aus einer eindrucksvollen Anzahl an Regeländerungen, Karten, neuen Waffen und Spieler-Modellen. Sogar Offline-Partien gegen Bots sind problemlos möglich.

Die Skaarj bauen eine Reihe von Maschinen, um das Weltall nach einer neuen Königin zu durchforsten. Unglücklicherweise entstehen dadurch Kreaturen in der Atmosphäre des Skaarj-Planeten Na Pali, die der heimischen Bevölkerung Saures geben. Natürlich ist eine Story für eine Mehrspielererweiterung nicht unbedingt vonnöten, doch die erdachte Hintergrundgeschichte beweist, wie begeistert das Team von seinem kostenlos angebotenen Produkt ist. Das Design der rund 20 neuen Waffen ist schlichtweg atemberaubend: Mit einem so genannten Shrinker können Gegner in einer explosiven Heliumblase eingeschlossen werden, mit dem Freezer dürfen Gegner eingefroren und dann leicht verhackstückt werden. Eine Reihe neuer Karten sowie Modelle runden die originelle Spielerweiterung ab, die bereits jetzt in einer lauffähigen Version für Unreal Tournament vorliegt. Bei Unreal ist es möglich, das MOD problemlos im Einzelspielermodus zu spielen.



BLITZABLEITER Lichtschwerter, Gefrierge- wehre und Blitzstäbe garantieren Spaß.



TREPPAUF, TREPPAN Die Bilder M.C. Eschers standen Pate für die Karte Relativity.



KICK ASS Viele abgefahrene Science-Fiction-Waffen, brillante Effekte und ausgeklügelte Karten machen Unreal Forever zu einem ganz besonderen Spielerlebnis.

Jihad (MOD)

Verteidigen Sie den Tempel – um jeden Preis!

Tempelritter oder Tempelstürmer? Jihad erweist sich als äußerst originelle Spielerweiterung mit hoher Langzeitmotivation.

Je nach Beschaffenheit der Karte müssen Sie eine Weile suchen, bis Sie den Tempel gefunden haben. Dann betätigen Sie den Kontrollhebel und warten auf die ersten Gegner. Zusammen mit Ihren Mitstreitern bekämpfen Sie das feindliche Team und versuchen, den Tempel für eine bestimmte Zeit zu verteidigen. Gelingt es Ihnen, die festgesetzte Zeit auszuhalten, dann werden alle Feinde von einem göttlichen Zornesblitz niedergestreckt und alle Ihre Teammitglieder erhalten einen Frag. Die Wahl der richtigen Karte ist in Jihad von besonderer Bedeutung, denn natürlich eignen sich hier eher ausgedehnte CTF-Karten für bis zu 16 Spieler als kleine DM-Szenarien.



JIHAD Die Umsetzung für Unreal Tournament befindet sich derzeit noch im Beta-Stadium, doch sind ansehnliche und absturzsichere Partien mit dieser unfertigen Version möglich.

Hier ist nichts heilig

Plasmakanonen sucht man in dieser Erweiterung vergeblich, denn Serpentine setzt auf realistische Spielwelten.

QUICKIE

Was heißt Serpentine?
Wie in den gleichnamigen Straßen im Hochgebirge muss man sich auch hier durch einige äußerst engen Gänge schlängeln.

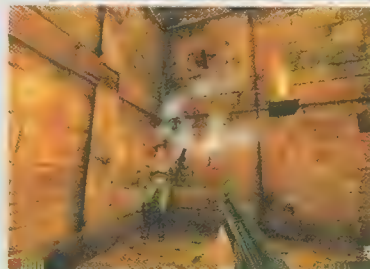
Was ist eigentlich so Besonderes an John-Woo-Filmen?

Der Action-Regisseur aus Hongkong wurde bekannt durch Streifen mit atemberaubender Choreografie, kunstvoll inszenierten Actionsequenzen und existenziellen Filmhalten.



FANGSCHUSS Mit wirklichkeitsnahen Waffen laufen Sie durch ein Paralleluniversum.

Während viele Unreal-Spieler die Bandbreite an fantasievollen Waffen schätzen, bevorzugen andere eher echt erscheinende Schießprügel wie Remingtons oder Colts.



GOTCHA! Besonders auf Karten wie warehouse macht das MOD einen Heidenspaß.

Serpentine entspricht am ehesten Counter Strike für Half-Life: ein MOD, das ein wirklichkeitsnahes Spielerlebnis bieten möchte und dementsprechend auf Flak Cannons und Raumschiff-Karten verzichtet. Die Entwickler sind große Fans von Action-Filmen à la Hard-Boiled, dem sensationellen Streifen des Hongkong-Regisseurs John Woo (Im Körper des Feindes). Colts sowie Scharfschützen- und Maschinengewehre vermitteln das Gefühl, am Geschehen eines solchen Films teilzuhaben. Zwar können Spieler bestimmte Serpentine-Karten nutzen, doch die meisten gängigen Deathmatch- oder CTF-Karten eignen sich ebenfalls für spannende Duelle im Netz. Bei diesen Gefechten kann ein Gegner zudem mit wenigen Schüssen niedergestreckt werden, so dass genaues Timing gefragt ist – und natürlich gutes Zusammenspiel im Team.

Glossar

Im Folgenden erläutern wir einige der gängigsten Abkürzungen.

- **MOD** Von engl. Modification = Veränderung; eine vollwertige Spielerweiterung im Gegensatz zum => Mutator
- **Mutator** Spielergänzung, Regeländerung. Im UT-Mutator: Instagib etwa wird ausschließlich mit der Shock Rifle gekämpft.
- **Campen** An geeigneter Stelle gegnerischen Kämpfen auflauern. Camper werden nicht geliebt – außer in Taktik-MODs wie Serpentine.
- **Bots** Computergesteuerte Spielfiguren, die „richtige“ Spieler aus Fleisch und Blut simulieren
- **Flak Cannon** Herausragende Waffe bei Unreal und Unreal Tournament mit zwei Funktionen
- **CTF** Capture the Flag. Spielmodus, bei dem Sie als Teammitglied die Flagge aus dem gegnerischen Lager rauben müssen.
- **DM** Deathmatch. Jeder gegen jeden: Wer die meisten => Frags sammelt, gewinnt.
- **Frag** Wird ein Gegner fragmentarisiert, also in Stücke geschossen, dann erhält der Meisterschütze einen Frag, also einen Punkt.



IM VISIER Hier nimmt ein Scharfschütze einen Gegner aufs Korn. Campen ist in Serpentine keineswegs verwerflich.

Soul Harvest

Dieser Mutator gefiele gewiss auch dem Satan.

Seelenfängerei kann ein durchaus amüsanter Zeitvertreib sein – jedenfalls mit einem der besten und witzigsten UT-Mutators.

Ein Partie UT mit dem Mutator Soul Harvest macht süchtig: Hat man sich erst einmal an die ungewöhnlichen Regeln gewöhnt, mag man gar keine anderen Spielvarianten mehr ausprobieren. Punkte gibt's nämlich nicht fürs Abschießen der Gegner, sondern für das Einsammeln ihrer Seelen. Haben Sie einen Gegner gefragt, verlässt dessen Seele den Körper und schwebt darüber, bis ihn ein anderer Spieler aufsammelt. Das heißt natürlich, dass Sie nicht nur Ihre eigenen Opfer einsammeln können, sondern auch die Abschlüsse Ihrer Mitspieler. Das Einsammeln der Seelen geht dabei genauso vonstatten wie das Aufnehmen von Munition oder neuen Waffen.



FAHR ZUR HÖLLE! Bevor die Seelen der gefragten Gegner gen Himmel fahren, muss man sie sich rasch schnappen; natürlich können auch Opfer von Mitspielern eingesammelt werden.

Unwirklicher Gegenschlag

Ähnlich wie das Half-Life-MOD Counter Strike spricht Infiltration für Unreal oder UT vor allem kühle Taktiker an.

QUICKIE

Wann wird die Final (= endgültige Version) veröffentlicht?

Derzeit sind die Entwickler mit der Fehlerbehebung im Server-Browser-Menü beschäftigt, doch bis Anfang Mai sollte *Infiltration* endlich eine runde Sache werden.

Was unterscheidet *Infiltration* von *Serpentine*?

Mehr noch als das gleichfalls recht beliebte MOD ist bei *Infiltration* die Wirklichkeitsnähe Trumpf. Hier wird nicht nur realistisch geschossen, sondern auch realistisch gestorben.



ORIGINALGETREU Auch mit realistischen Waffen können Sie den Gegnern ordentlich einheizen. Natürlich dauert es hier mitunter länger, das Magazin auszuwechseln.

Taktikshooter vom Schlage eines SWAT 3 sind beliebter als die Eiskollektion von Schöller. *Infiltration* ist das bekannteste MOD, in dem Hobbystrategen die Beretta in Anschlag bringen können.

Infiltration wird immer noch in einer Betaversion angeboten, allerdings ist diese seit Version 2.7 für UT nahezu absturzsicher. Neben neuen Karten besteht hier die wichtigste

Änderung in dem Design der Waffen und einigen Veränderungen, die den Kampf noch realistischer erscheinen lassen. Wie bei *Counter Strike* können Sie verschiedene Rollen einnehmen und dem Gegner als Sprengstoffexperte einheizen. Teamspieler werden an diesem MOD sicherlich ihre helle Freude haben, während Fans abgefahrter Duelle in der Schwerelosigkeit des Alls sich gewiss nach ihrer Flak Cannon sehnen werden.

UT BonusPack

Probieren Sie die Modelle und das Arsenal an Zusatzfunktionen!

Drei Modelle, sechs Mutators und elf Karten: Das offizielle und vollkommen kostenlose Erweiterungspaket bietet *UT*-Fans eine Menge Neuerungen, die den Spielspaß noch mehr erhöhen. Besonders interessant sind die Mutators, die jeweils eine neue Rune beinhalten, mit deren Hilfe Sie Ihre Kampf- und Verteidigungsfähigkeit stärken können. Mit der Vergeltungsrune ist es Ihnen etwa möglich, nach dem Respawnung (= Wiederauferstehen an einem beliebigen Ort der Karte) alle zuvor gesammelten Waffen und Rüstungs-Updates zu verwenden. Die Modelle sind auch weitaus abwechslungsreicher gestaltet als die Modelle der Standardauswahl.



BLAUER MONTAG Mit den entsprechenden Runen geht's gleich vier Mal so leicht.

Online-Jagdfieber

Head Hunters und Scavenger Hunt begeistern besonders CTF-Puristen.

Warum ein Dutzend Gegner für ein einziges Fähnchen um die Ecke bringen? Bei Scavenger Hunt geht's um mehr.

Seit kurzem kommen Fans in den Genuss eines besonderen Mutators für CTF: Bei *Scavenger Hunt* gibt es zahlreiche Flaggen, die jeweils unterschiedliche Werte tragen. Schnappen Sie sich etwa einen 10-Punkte-Wimpel und bringen ihn heil in Ihr Lager, dann erhalten Sie zehn Punkte, für einen 50 Punkte-Wimpel gibt es entsprechend das Fünffache. Es ist auch möglich, dem Gegner eine schwarze Flagge in sein Lager zu schmuggeln, was ebenfalls 50 Punkte einbringt. Die Flaggen sind wie im Spielmodus Domination an strategisch heiklen Stellen der Karte verteilt, so dass es gerade hier zu spannenden Begegnungen kommt. Nicht nur Spieler von *Q3A* kommen

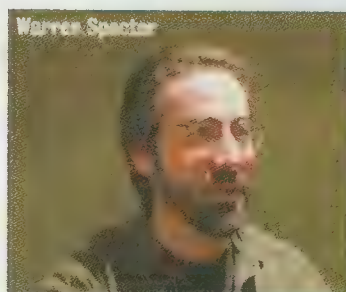
in den Genuss des vielleicht skurrilsten Mutators neben Capture the Car: In den mittlerweile über 100 bekannten Domination-Karten dürfen Sie deren Checkpoints zweckentfremden – und zwar als Opferstätten für erbeutete Köpfe. Diese rauben Sie Ihren Kontrahenten und flitzen dann mit der wertvollen Beute zum nächstgelegenen Altar. Dort schmücken Sie die Opferstelle mit den Matschbirnen, als handele es sich dabei um Kürbisse fürs Erntedankfest. Wer am Ende die meisten Köpfe gesammelt hat, gewinnt die Partie und darf das entsprechende Kopfgeld in Form von Ehrerbietungen der geschlagenen Konkurrenz entgegennehmen.



DARF'S A BISSERL MEHR SEIN? Die Fähnchen tragen verschiedene Punktzahlen.



ERNTEDANK Die erbeuteten Köpfe müssen zum Altar gebracht werden.



Warren Spector



Denis Massabis



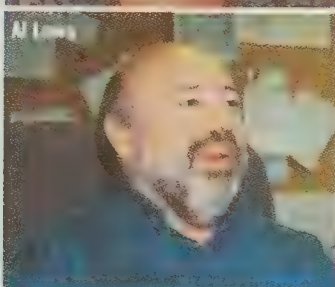
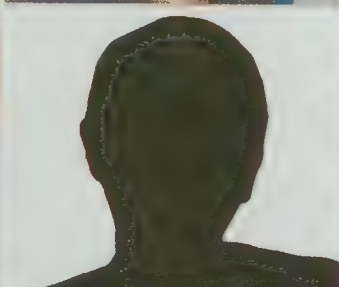
Larry Holland



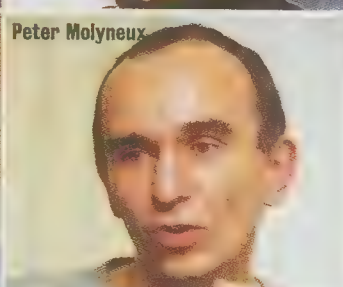
Chris Sawyer



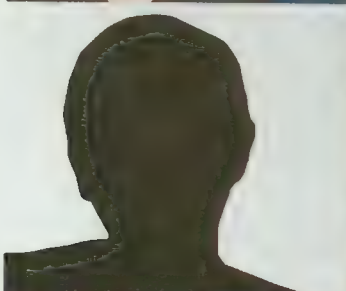
Adrian Smith



Al Lowe



Peter Molyneux



Sid Meier



Richard Garriott



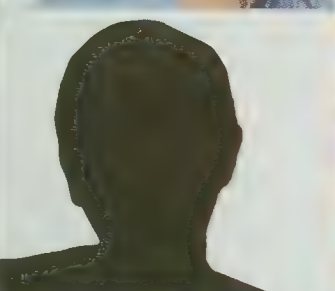
Bruce Sherry



John Romero



Chris Roberts



Dave Perry

Der erste Schritt zum Ruhm

Viele Hundert Leser sind unserem Aufruf gefolgt, ihre Spielideen von namhaften Designern bewerten zu lassen. Die ersten drei Erfolg versprechenden Kandidaten und die Reaktion der am jeweils geeignetsten Fachleute stellen wir diesen Monat vor. In loser Folge werden wir Ihnen an dieser Stelle weitere Ideen präsentieren.

Die Flut Ihrer Einsendungen brachte den Postboten gehörig ins Schwitzen. Sprichwörtlich ganze Waschkörbe voller Konzepte wurden uns in die Redaktion geliefert, nächtelang trennten wir die Spreu vom Weizen. Wobei Sie uns die Arbeit nicht gerade einfach gemacht haben: Konzepte, die erst auf der x-ten Seite die grundlegende Spielidee verrieten, waren ebenso häufig zu finden wie halbseitige Beschreibungen einer ganzen Spielserie. Die Qualität der Ideen ist allerdings völlig unabhängig von dem Aufwand, mit der diese präsentiert wurden. Diese Erfahrung

mussten auch zahlreiche Spieleleganten machen, denen vor wenigen Jahren das Konzept zu dem Echtzeit-taktikknüller *Commandos* auf den Tisch gelegt wurde. Auf einer einzigen, dünn beschriebenen DIN-A4-Seite wurde die Grundidee eines Strategiespiels beschrieben, das „anders“ war als andere. Jedes europäische Softwarehaus lehnte es ab, das Spiel der Brüder Javier und Ignacio Pérez unter Vertrag zu nehmen. Lediglich Eidos gab den langjährigen Geschäftspartnern (die beiden beliefern Spaniens Kaufhäuser u. a. mit Eidos-Software) eine Chance. Das

Sirius X

Die absolute Freiheit auf einem heiß umkämpften Schlachtfeld. Traum oder Albtraum?

Arbeitstitel:

Sirius X - Vorstoß ins All

Genre:

Mehrspieler. Kombination aus Echtzeitstrategie und diversen Simulationen

Grafik:

3D-Engine. Das gesamte Spiel sollte die gleiche Grafikengine benutzen, egal ob der Spieler zu Fuß unterwegs ist, in einem Panzer sitzt oder als Spielerleiter die Befehle gibt. Alle Wege müssen in Echtzeit zurückgelegt werden, das Einsteigen in ein Fahrzeug erfordert einen realistischen Zeitaufwand usw.

Spielablauf:

Zwei Parteien bekriegen sich auf einem futuristischen Schlachtfeld, wobei alle Spieler bis auf einen als Soldaten in den Konflikt eingreifen. Dieser eine Spieler übernimmt die Leitung seines Teams und betrachtet das Geschehen auf einer strategischen Übersichtskarte. Die Soldaten sehen ihre Umgebung wie in einem 1st-Person-Shooter aus der Ego-Perspektive und können frei umherlaufen. In der eigenen Basis können sich die einfachen Fußsoldaten zu Spezialisten ausbilden lassen (falls ein dort das entsprechende Trainingszentrum vorhanden ist) und dann auch Panzer, Helikopter, Jets oder Kampffroboter steuern. Der Teamleiter baut Ressourcen ab, erweitert die Basis und gibt seinen Soldaten (also den Mitspielern) Anweisungen in der Schlacht. Soldaten und Teamleiter kommunizieren entweder über eine eingebaute Sprachübertragung oder mit vorgegebenen Meldungen. Auf diese Weise können die Soldaten/Piloten beispielsweise Munitionsnachschub oder ärztliche Versorgung anfordern.

Bernd Lehahn meint:

Die angedachten Spielelemente klingen sehr interessant - aber bei einigen der Punkte sehe ich Schwierigkeiten bei der Umsetzung. Die Idee, Bodeneinheiten durch Kampfflugzeuge zu ergänzen, wird wegen der unterschiedlichen Reichweiten und Geschwindigkeiten zu Problemen führen. Die Dimensionen des Spielfeldes sollten dem Aktionsradius der jeweiligen Einheit angepasst werden. Ein Kampfflugzeug ist aber recht schnell an der gesamten Infanterie vorbeigeflogen. Verteilt man die Einzelkämpfer aber auf einer Landschaft, die für Kampfflugzeuge interessant wäre, so müssen diese stundenlang zum nächsten Gegner laufen. Interessant finde ich die Idee, unterschiedliche Einheiten aus der jeweiligen Perspektive zu zeigen. Ob dies mit der gleichen Engine passieren muss, ist meiner Meinung nach aber eher zweitrangig. Nur die Bedienung und die Atmosphäre müssen einheitlich sein. Der Grundgedanke, verschiedene Genres zu einem komplexen Spiel mit mehr Freiheiten für den Spieler zu verschmelzen, ist auf jeden Fall gut und lässt Raum für echtes Gameplay.



Thomas Hahn

17 Jahre alt
Ausbildung zum Bankkaufmann
Idee zu Sirius X - Vorstoß ins All



Bernd Lehahn

Ist Designer und Programmierer bei Ego-soft. Er war unter anderem an der Entwicklung der PC-Spiele Imperium Romanum und X - Beyond the Frontier beteiligt.

Versandanschrift:

Postfach
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:

Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr

Wial
VERSAND

WIAL - BESTELLSHOTLINE:

08142-59840

Bestellfax: 08142-54854

AUGSBURG:

Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr, 14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

SONTHOFEN:

Magic Media, Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64™, PSX™, DVD™ und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

<http://www.wial.de>



TOP-ANGEBOT DES MONATS:

GAME GALLERY I & GAME GALLERY MILLENIUM

• ÜBER 25 DEUTSCHE VOLLEDITIONEN FÜR 59,90 DM

AGE OF EMPIRES 2	KD	79,90	TZAR*	KD	79,90
AGE OF WONDERS	KD	79,90	ULTIMA ONLINE RENAISSANCE*	E	59,90
ALL STYLE KICKBOXING	KD	35,90	ULTIMA IX DT. ODER US	ab	79,90
ALLEGIANCE (US)*	E	109,00	ULTIMA IX WORLD EDITION	KD	79,90
ANSTOSS 3	KD	79,90	ULTIMA ONLINE 2ND AGE	DA	49,90
ASHERON'S CALL (US)	E	139,90	ULTIMA ONLINE GAMETIME CODE	E	89,90
AUTOBAHNRAZER 2	KD	59,90	VAMPIRE - DIE MASKERADE D/E	ab	79,90
BATTLEZONE II	KD	69,90			
bleem! PlayStation-Emulator	E	59,90	1942 - PACIFIC AIR WAR	KD	9,90
BUNDESLIGA 2000 MANAGER	KD	69,90	AGES OF MYST COLLECTION	KD	39,90
C&C 3: TIBERIAN SUN	KD	79,90	ANNO 1602	KD	29,90
C&C 3 MISSION FEUERSTURM	D/E	33,90	ATLANTIS 2	KD	29,90
CATAN - DIE ERSTE INSEL	KD	79,90	BALDUR'S GATE	KD	29,90
CLOSE COMBAT TRILOGY (US)	E	89,90	BRAVEHEART	KD	29,90
CLOSE COMBAT 4 - US	E	79,90	CAESAR PLATINUM (1-3 + BUCH)	KD	49,90
COMMANDOS DIRECTOR'S CUT	KD	39,90	CAESAR III	KD	39,90
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	E	49,90	COMMAND & CONQUER MEGA BOX 1	KD	29,90
D-INFO 2000	KD	24,90	DARK PROJECT GOLD EDITION	KD	39,90
DAIKATANA* DT. ODER ENGL.	KD/E	79,90	DEADLOCK 2 - SHRINE WARS	KD	9,90
DARK PROJECT 2: METAL AGE* D/E	ab	79,90	DESCENT: FREESPACE	E	14,90
DARK REIGN 2 KD/E (03/00)	ab	79,90	DESCENT 3	KD	24,90
DELTA FORCE 2 KD ODER E	ab	79,90	DIABLO & HELLFIRE	KD	44,90
DER VERKEHRSGIGANT	KD	79,90	DRAKAN	KD	39,90
DEUS EX (04/00)	KD	79,90	EUROPEAN AIR WAR	KD	29,90
DIABLO 2 DT. ODER US (06/00)	ab	89,90	F1 RACING SIMULATION 2 + TRAIN.	KD	39,90
DIE HARD TRILOGY 2* DT. / E	ab	69,90	FLY! - DER FLUGSIMULATOR	KD	19,90
DRACULA: RESURRECTION	KD	79,90	FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	19,90
EARTH 2150	KD	79,90	GABRIEL KNIGHT	KD	9,90
EASTERN FRONT 2 (US)	E	69,90	GAME GALLERY 1	KD	19,90
EVERQUEST (US-VERSION)	E	89,90	GANGSTERS	KD	39,90
F/A-18 (JANE'S)	KD	69,90	GRAND THEFT AUTO	DA	19,90
F1 2000 (EA SPORTS)	KD	85,90	GRIM FANDANGO	KD	39,90
F1 WORLD GRAND PRIX 99	KD	79,90	HATTRICK WINS!	KD	35,00
FIFA 2000	KD	85,90	HELLCOPTER	KD	9,90
FINAL FANTASY VIII	KD	79,90	HERETIC 2	KD	19,00
FLUGHAFEN MANAGER	KD	65,90	HEXEN 2	E	19,90
FORCE COMMANDER (LucasArts)*	KD	69,90	HIDDEN & DANGEROUS	KD	19,90
FORCE COMMANDER (US-VERSION)	119,00		JAGGED ALLIANCE 2	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 3 KD ODER US	ab	79,90	MECHWARRIOR 3	KD	29,90
GAME GALLERY MILLENIUM	KD	39,90	MICRO MACHINES V3	KD	14,90
GRAND PRIX 3 (05/00)	KD	69,90	MONKEY ISLAND III	KD	29,90
GRAND PRIX WORLD	KD	59,90	NHL 2000	E	39,00
GRAND THEFT AUTO 2	KD	59,90	N.I.C.E. II KINGSIZE	KD	34,90
GUNSHIP! KD/E	ab	69,90	NIGHTLONG	KD	9,90
HALF-LIFE GENERATION PACK DT.	ab	69,90	NOCTURNE	E	29,90
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE DT/E	ab	44,90	OUTLAWS	E	25,90
HALF-LIFE: TEAM FORTRESS 2 DT/E	ab	79,90	PINBALL FANTASIES	KD	9,90
H. O. M.M.: ARMAGEDDON BLADE	E	59,90	POLICE QUEST SWAT 1+2	DA	29,90
H. O. MIGHT & MAGIC III PACK	KD	79,90	POPULOUS - THE BEGINNING	KD	19,90
IMPERIUM GALACTICA II	KD	79,90	RAILROAD TYCOON 2	KD	29,90
INDIANA JONES 5	KD	79,90	RENT-A-HERO	KD	19,90
INVICTUS KD/E	ab	79,90	REVOLT	KD	24,90
LEGOLAND*	KD	79,90	SHADOWMAN	KD	24,90
MAJESTY	KD	69,90	SHADOWS OF THE EMPIRE	KD	25,90
M.D.K. 2*	KD	69,90	SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN	KD	29,90
MECHWARRIOR 3 ADD-ON (US)	E	65,90	SPEARHEAD	E	14,90
MESSIAH	E	79,90	SPORTS CAR GT	KD	29,90
MIDNIGHT RACING	DA	39,90	STARTRAC	KD	39,90
MIGHT & MAGIC VIII (US-VERS.)	E	79,90	STARTRAC (US-VERSION)	E	29,90
MOORHUHNJAGD 2 (04/00)	KD	25,90	STAR TREK BIRTH OF FEDERATION	29,90	
NEED FOR SPEED: PORSCHE*	KD	79,90	STAR TREK KLINGON HONOR G.	KD	19,90
NOX KD/E	ab	79,90	STAR TREK FEDERATION COLL.	KD	29,90
PHARAO KD / US	ab	49,90	STAR WARS: DUNKLE BEDROHUNG	KD	39,90
PLANESCAPE: TORMENT KD / US	ab	79,90	STAR WARS: EPISODE I RACER	KD	39,90
POLICE QUEST SWAT 3 KD / US	ab	79,90	STAR WARS ROGUE SQUADRON	KD	39,90
PRO PINBALL - FANT. JOURNEY	KD	54,90	TOCA TOURING CAR CHAMPION	KD	29,90
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	KD	79,90	TOMB RAIDER 3	E	29,90
RESIDENT EVIL 3 KD/E*	ab	79,90	TOMB RAIDER 4 & LARA GÜTEL	KD	39,90
RISIKO 2	KD	65,90	TUROC 2	KD	14,90
ROLLERCOASTER TYCOON	KD	49,90	UEFA CHAMPIONSHIP 99	KD	14,90
ROLLER COASTER TYC. ADD-ON	KD	39,90	ULTIMA COLLECTION (1-8)	E	39,90
RTL BOX MANAGER	KD	49,90	UNREAL & MISSION CD	E	39,90
RTL MEDICOTER	KD	39,90	UNREAL TOURNAMENT US-BOX	E	49,90
RTL SKISPRINGEN 2000	KD	49,90	VANGAS	E	9,90
SIEDLER III GOLD EDITION	KD	79,90	WET ATTACK - THE EMPIRE...	KD	39,90
SIMON THE SORCERER 3 (05/00)	KD	69,90	X - BEYOND THE FRONTIER	KD	39,90
STAR TREK: NEW WORLDS*	KD	79,90	X-WING ALLIANCE	KD	39,90
STAR TREK: ARMADA (04/00)	KD	79,90	X-WING VS. TIEFIGHTER + MISSION	DA	44,90
SOLDIER OF FORTUNE KD/E	ab	69,90			
SUDDEN STRIKE (04/00)	KD	79,90	CYBORG 2000 STICK (SAITEK)	DA	69,90
SUPERBIKE 2000	KD	79,90	F-16 FLIGHT STICK (CH PROD.)	DA	39,90
THE LONGEST JOURNEY	KD	69,90	LOGITECH WINGMAN 3D STICK	DA	79,90
THE SIMS	KD	79,90	LOGITECH WINGMAN PAD	DA	49,90
THANDOR - DIE INVASION	KD	69,90	LOGITECH WINGMAN EXTR. PAD	DA	89,90
TOPWARE GOLD GAMES 4	DA	49,90	MS PRECISION RACING WHEEL	DA	169,00
TOY STORY 2	KD	79,90	MS SIDEWINDER GAMEPAD	DA	59,00
TRAITOR'S GATE	KD	59,90	MS DUAL STRIKE PAD	DA	99,00
			SAITEK PC DASH	DA	39,90

E = KOMPL. ENGL. KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM,
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Eurocheck
möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Survive

Ein wildes Tier zu sein, kann peinlich sein. Genau dies ist die Spielidee.

Arbeitstitel:

Überleben (Survive)

Genre:

Lebenssimulation

Grafik:

3D-Engine mit riesigen Arealen

Story:

Der Spieler schlüpft in die Haut eines Tieres und steuert es durch seine Umwelt. Die Handlung spielt in entsprechenden Ökosystemen: Löwe in der Savanne, Fisch in einem Fluss oder im offenen Meer. Sämtliche Aspekte des Lebens und Überlebens werden simuliert: Fressen, Revierkämpfe, Fortpflanzung, Tod etc.

Features:

Der Spieler steuert sein Tier aus der Ego-Perspektive, wobei die spezifischen Sinnesorgane eine wichtige Rolle spielen. Eine Stubenfliege nimmt die Welt anders wahr als ein Pferd. Ein Hai verfügt über andere Sinne als beispielsweise ein Wal. Außerdem ist die Handlungsfreiheit des Spielers in bestimmten Beziehungen beschränkt, um das Instinktverhalten der Tiere zu simulieren und um zu verhindern, dass der Spieler sich durch seine Intelligenz einen Vorteil verschafft.

Ziele:

Denkbar sind Missionen wie „Erobere ein Revier“ oder „Paare dich und ziehe Jungen groß“. In der „Kampagne“ wird das komplette Leben eines Tieres von der Jugend bis zum Tode nachgespielt.



Ingo Wörner

40 Jahre alt
Web-Designer
Idee zu Überleben (Survive)



Yeroch Mothes

28 Jahre alt
Diplom-Kaufmann
Junior-Produktmanager
Idee zu Human Battlefield

Battlefield

Wer nicht zum Arzt geht, muss selber heilen. Wie, zeigt dieses Spiel.

Arbeitstitel:

Human Battlefield

Genre:

Strategie (Runden oder Echtzeit)

Grafik:

3D-Engine, Look wie *Dungeon Keeper*

Story:

Als Kommandant der körpereigenen Abwehr hat man die Aufgabe, den Organismus gegen verschiedenen Krankheiten zu verteidigen. Die Grundidee spielt im menschlichen Körper, es sind aber auch verschiedene Organismen denkbar (Insekten, Vögel, Säugetiere). Jede Gruppe stellt hierbei ein Kapitel in der Story da. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto komplizierter wird der zu verwaltende Körper und desto schwerwiegender werden die Krankheiten (z. B. Schnupfen/Grippe, Schnittwunden, Knochenbruch, Malaria, Krebs, AIDS).

Einheiten:

Botenstoffe, T-Zellen, Viren, Bakterien, Giftstoffe etc. (ein medizinischer Berater sollte am Projekt mitarbeiten)

Infrastruktur/Levelaufbau:

Adern, Nerven, Lymphsystem. Notwendig: mehrere Zoomstufen, von Gesamtansicht bis hin zur einzelnen Körperzelle

Ziele:

Stärkung oder Aufbau des Immunsystems, Schmerzlinderung, Infektionen verhindern/bekämpfen etc.

Wagnis lohnte sich: Als Nummer 1 aller Charts mit weltweit mehr als 800.000 Verkäufen wurde aus dem gerade einmal einseitigen Konzept eines der erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten.

Natürlich ist es dennoch grundsätzlich sinnvoll, die Idee zu einem umfassenden schriftlichen Entwurf auszuarbeiten. Nur so lässt sich noch vor dem Beginn der Programmierarbeiten feststellen, auf welche konzeptionellen Schwierigkeiten man stoßen wird, wo man Denkfehler begangen hat und an welcher Stelle noch Raum für Verbesserungen ist. Diagramme mit den wichtigsten Handlungsmöglichkeiten, grafische Skizzen und – sofern relevant – eine Zusammenfassung der Entwicklung der Hintergrundgeschichte helfen außerdem, sich selbst eine ungefähre Vorstellung von dem zu machen, was den Spieler letztendlich auf dem Bildschirm erwarten wird. Mit den gleichen Materialien kann letztendlich auch dem potenziellen Publisher das Spiel vermittelt werden.

Aber selbst ein gutes Konzept garantiert noch keinen Millionenvertrag. Die Besprechung einer bis ins Detail ausgearbeiteten Bordell-Management-Simulation inklusive Schlägertrupps und Drogenlabors wurde von den befragten Designern ebenso abgelehnt wie ein Panzer-Rennspiel oder ein 3D-Action-Shooter, dessen Erfinder jeden denkbaren Schaden an jedem einzelnen Körperteil detailliert beschrieben hat. Auch Ideen, die bereits in mehrfacher Ausfertigung verwirklicht wurden (beispielsweise *Command & Conquer* und *Wing Commander*), bekamen bei den Designern keine Chance.

Sie haben eine bessere Idee als all die berühmten Programmiererteams? Dann schicken Sie uns Ihr Konzept mit Handlungsabläufen, Levels, Hintergrunddaten und dergleichen. Wir legen Ihre Idee einem erfahrenen Designer vor, der sie dann persönlich bewertet und in der PC Games kommentiert. Und bitte beachten: Aus Platzgründen konnten wir auf diesen Seiten Ideen nur eine Zusammenfassung der tatsächlich eingesandten Konzepte abdrucken. Doch um Ihre Spielidee angemessen einschätzen zu können, benötigen die Designer weitaus mehr aussagekräftiges Material. Senden Sie Ihr ausgearbeitetes Konzept der Spielidee an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion
PC Games, Stichwort: Leserideen,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Harald Wagner/Sascha Gliss

Peter Molyneux meint:

Die Idee eines Tiersimulators ist sehr originell, aber ich sehe nicht genügend Raum für Gameplay. *Survive* könnte allerdings ein sehr gutes Edutainment-Produkt werden, mit dem Kinder lernen, das Leben durch die Augen verschiedener Tiere zu sehen. Dies ist die einzige Anwendung, die ich für dieses Konzept sehe. Wenn es weiter ausgearbeitet wäre, könnte *Survive* aber durchaus noch ein ansprechendes Spiel werden. Es ist eine unverbrauchte Idee, die gesamte Spielwelt durch die Augen eines Tieres zu sehen – die aber nur mit Schwierigkeiten funktioniert. Tiere sehen derart schlecht, dass ein Spieler schnell frustriert wird. Wir hatten bei *Dungeon Keeper* ein ähnliches Feature, das aber nur eine Beigabe darstellen sollte und nicht wirklich spielbar war.



Peter Molyneux

Ist Director bei Lionhead. Er arbeitet gerade an *Black & White*, in der Vergangenheit war er für Spiele wie *Populous*, *Magic Carpet* und *Dungeon Keeper* verantwortlich.

Peter Molyneux meint:

Diesem Konzept stehe ich ähnlich gegenüber wie dem von *Survive*. Es hat das Zeug zu einem gewöhnlichen Echtzeitstrategiespiel oder zu einem exzellenten Edutainment-Titel. Aber das Konzept verspricht in der aktuellen Form nicht genügend Raum für lang anhaltenden Spielspaß. PCs sind mittlerweile so leistungsfähig, dass Spielideen viel komplexer sein müssen als noch vor wenigen Jahren. Spiele brauchen mehrere lang- und kurzfristige Ziele, um den Spieler bei Laune zu halten. Genau diesen Punkt vermisste ich in dem Konzept. Auch *Human Battlefield* wäre wohl kein Konzept für Lionhead. Das hat aber nichts zu bedeuten: Es gab etlicher Hersteller, die *Populous* vehement ablehnten, bis ich schließlich mit Electronic Arts einen Vertrag abschließen konnte.



■ **FEUERWERK
DER GUTEN LAUNE**

Bei Starlancer wird
scharf geschossen: Statt
langwieriger Schacherei
wie in X - Beyond the
Frontier kracht's hier an
allen Ecken des Weltalls.

Ins Schwarze getroffen

Kann der technisch atemberaubende Weltraum-Shooter des Privateer-2-Schöpfers auch spielerisch überzeugen?

■ ENTWICKLER Digital Anvil ■ VERTRIEB Microsoft ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN Mai 2000 ■ SONSTIGES Technisch brillant inszenierter Wing-Commander-Nachbau

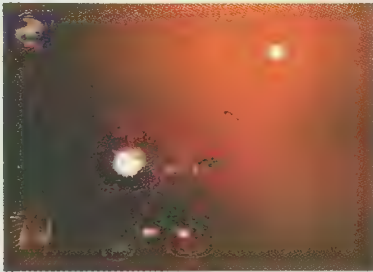
QUICKIE

Wo werden die Kämpfe stattfinden?

Es wird keine Aktionen auf Planetenoberflächen geben, doch können Sie Ihren Flieger durch Asteroidenfelder und in die Nähe von riesigen Mutterschiffen lenken.

In welchen Punkten wird sich Starlancer von seinem Namensvetter Freelancer unterscheiden?

Beide sind im gleichen Universum angesiedelt, aber Freelancer, das von Erin Roberts' Bruder Chris entwickelt wird, ist mit einer spieldominierenden Wirtschaftskomponente versehen.



ALARM IM WELTALL Die Ost-Koalition verfügt über einige äußerst treffsichere Piloten.

Im letzten Jahr lachte die gesamte Spielergemeinde über den *Wing Commander*-Film von Chris Roberts, jetzt warten alle sehnsüchtig auf das neueste Spiel des Star-Entwicklers: Zusammen mit seinem Bruder Erin verleiht er gerade *Starlancer* den letzten Schliff. Nach unserem ersten Eindruck wird der technisch brillante Weltraumshooter den Titeln der legendären *Wing Commander*-Serie in nichts nachstehen.

Die Hintergrundgeschichte wirkt ein wenig angestaubt: Die westlichen Staaten der Erde haben sich zu einer Allianz zusammengeschlossen, während Chinesen, Russen und Koreaner in einer großen Ost-Koalition vereint sind. Nach einer längeren Friedensphase zerstören asiatische Koalitionäre in einem Handstreich mehrere Geschwader der Allianz, was die Ost-Politiker als bewusste Provokation kenntlich machen. Die Führer der Allianz gründen daraufhin die 45. Freiwilligenstaffel, die sich aus jungen Pilotinnen und Piloten der westlichen Welt zusammensetzt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Rekruten dieser Staffel, der zu Beginn noch



AROUND THE WORLD Die rund zwei Dutzend Missionen entführen Sie in alle Ecken unserer Galaxis. Hier begegnen sich gerade zwei feindliche Geschwader in der Nähe des Planeten Merkur.

nicht ganz trocken hinter den Ohren ist. Zunächst muss er sich einigen Trockenübungen am Flugsimulator auf dem Mutterschiff ANS Reliant unterziehen, bevor ihm ein eigenes Kampfschiff anvertraut wird. Auf der Reliant begegnen Ihnen zahlreiche Kollegen, deren Gesprächen Sie wahlweise lauschen oder aber gleich zur Startrampe gehen können. Es wird Ihnen sogar möglich sein, sich in Ihrer Kabine aufs Ohr zu legen, nur dürfte dies vor Antritt Ihres ersten Einsatz-

zes gewiss keinen guten Eindruck bei Ihren Vorgesetzten hinterlassen. Dieses Rollenspielelement wird im Spielverlauf fortgesetzt, denn Sie können Ihren Charakter weiterentwickeln und dementsprechend auf der Karriereleiter nach oben klettern – je nachdem, wie gut oder schlecht Sie sich im Kampf bewähren. Ebenso steigt Ihr Ansehen bei den Kollegen, wenn Sie im Einsatz Ihre Teamfähigkeit unter Beweis gestellt haben.

Das Schiff, mit dem Sie auf Pa-

Wildes Geballer mit Methode: Die Hintergrundgeschichte liefert einen stimmungsvollen Rahmen für heiße Weltraumgefechte.



SCHRÄGLAGE Wenn Sie in die Kurve gehen, dann schwingt das Cockpit, da es nicht starr am Schiff festgeschraubt ist.



HEUTE HAU'N WIR AUF DIE PAUKE Während der Gefechte hält der Spieler immer Kontakt zum Befehlshaber seiner Staffel und erhält von dort wertvolle Informationen.

Die Kraft der zwei Herzen

Während Chris Roberts hauptsächlich an Freelancer rumschraubt, hat sich Bruder Erin mit Leib und Seele Starlancer verschrieben. Auf der Microsoft-Hausmesse Gamestock überredeten wir den Projektleiter zu einem Plausch.

Welche Rolle spielt dein Bruder bei dem Starlancer-Projekt?

Chris ist zunächst einmal sehr daran interessiert, dass sein eigenes Projekt endlich Gestalt annimmt. Wir finden jedoch immer wieder Zeit, über Starlancer zu sprechen und gemeinsam bestimmte Probleme zu lösen.



KEIN LEICHTGEWICHT Projektschef Erin Roberts hat einiges auf dem Kasten.

Nicht nur simple Deathmatches, sondern auch Partien mit taktischem Zusammenspiel mehrerer Piloten sind im Mehrspielermodus möglich.

trouille geschickt werden, ist zunächst ein minder imposant ausgestattetes Vehikel. Dennoch dürften Sie keine Probleme haben, die erste Mission zu meistern, denn der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an und überfordert zu Beginn selbst ungeübte Nachwuchspiloten nicht. Ob mit Joystick oder Tastatur – die Steuerung des Kampfschiffes ist ein Kinderspiel, vermittelt aber dennoch ein glaubwürdiges Fluggefühl. Wie in Freespace 2 können Sie sich zwischen mehreren Kameraperspektiven entscheiden, wobei die Verfolgeransicht zwar leichte taktische Vorteile bietet, jedoch nicht an das intensive Spielerlebnis bei der Ich-Perspektive

In welchen Punkten wird sich Starlancer von Wing Commander IV unterscheiden?

Wir haben eine völlig neue Story entwickelt. Jetzt muss der Spieler nicht mehr gegen Aliens kämpfen, sondern hat es mit menschlichen Gegnern zu tun. Das grundsätzliche Feeling verändert sich dadurch grundlegend.

Inwiefern?

Nun, ähnlich wie in einer Kriegssimulation musst du immer berücksichtigen, dass deine Gegner ähnliche Voraussetzungen haben wie du. Wir wollten dem Spieler ein ähnliches Erlebnis bieten wie die Entwickler von Kampfflugsimulationen.

Ist die Hintergrundgeschichte nicht ein bisschen angestaubt? NATO gegen Warschauer Pakt?

Wir wollten ein realistisches Szenario entwickeln, das wir in eventuellen Fortsetzungen wieder verwenden können. Der Ost-West-Konflikt besteht ja nach wie vor – wenn auch heutzutage eher als wirtschaftliche Auseinandersetzung.

Warum kann der Spieler nicht die Rolle eines russischen Piloten übernehmen?

Die Story spielt eine wichtige Rolle. Hätten wir noch eine russische Kampagne eingebaut, würden wir vor Weihnachten 2000 nicht mehr fertig werden.



Bist du zufrieden mit der actionlastigen Ausrichtung?

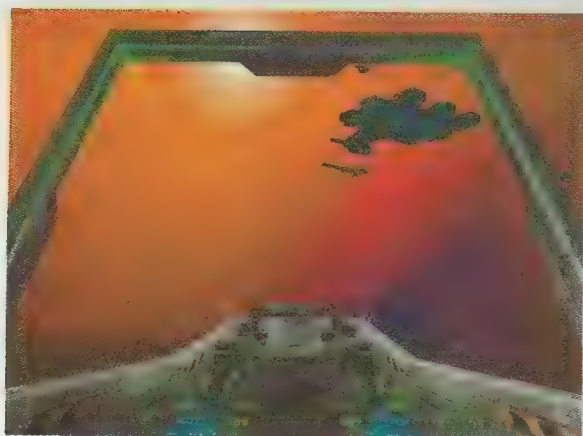
Ja, definitiv. Starlancer sollte von Anfang an ein Weltraum-Shooter werden und kein zweites Homeworld. Daher haben wir auch ganz besonderen Wert auf die Gestaltung der Waffen und Schiffstypen gelegt.

Was wirst du nach der Veröffentlichung von Starlancer machen? Starlancer 2? (lacht) Der Titel des nächsten Projektes steht noch nicht fest. Wir werden aber sicherlich noch mehrere Spiele programmieren, die im Starlancer-Universum spielen.

heranreicht. Während des Flugs halten Sie ständig Kontakt zu den anderen Mitgliedern Ihrer Staffel, die Sie etwa rechtzeitig darüber informieren, wenn sich ein feindlicher Vogel an Ihre Heckflosse hängt hat. Erin Roberts und sein Team haben insgesamt 6.000 einzelne Sprachaufnahmen in das Spielgeschehen eingefügt, die zusammen mit den rund 25 Minuten an Zwischensequenzen für

echtes Kino feeling sorgen.

Besonders attraktiv ist der Aufbau der Missionen: Zwar müssen Sie nicht jedes Einsatzziel 100%ig erfüllen, doch kann ein feindlicher Radar, den Sie in einer Mission übersehen haben, beim folgenden Auftrag für eine Menge Unannehmlichkeiten sorgen. Im ersten Drittel der Kampagne werden Sie eher mit leichten Aufgaben betraut, denn Sie müssen ja



LICHTSCHUTZFAKTOR 30 Für einen Flug in Richtung Sonne benötigen Sie glücklicherweise weder Sonnenbrille noch Sonnenkrem.



SCHERBEN BRINGEN GLÜCK Ein feindlicher Jäger geht zu Bruch und belohnt den glücklichen Schützen mit einer eindrucksvollen Explosion in den unendlichen Weiten des Weltraums.

Guter Westen gegen bösen Osten

In der Wirklichkeit ist der Konflikt zwischen den Machtblöcken mehr oder weniger entschieden, bei Starlancer steht er noch aus. Wir haben die Stärken und Schwächen beider Seiten aufgelistet.

Die Piloten der westlichen Allianz sind kernige Männer mit den Herzen am rechten Fleck – die sich allerdings davor hüten sollten, im Takt der herzschlaggeführenden Bombastmusik zu schlagen.

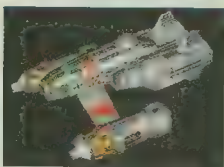
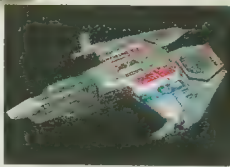


Die Amis behalten lieber einen klaren Kopf und riskieren dafür einen heftigen Zuckerschok während des Gleitflugs.



Der Basllisk ist eines der besten Schiff der Koalition. Insgesamt sechs Geschütze stehen zur Verfügung – und werden im Zweifelsfall unbarmherzig eingesetzt.

Mit einer Flasche Wodka kann nichts mehr schief gehen: Und wenn doch, dann wird das Sterben mit 3 Promille im Blut wenigstens erträglicher.



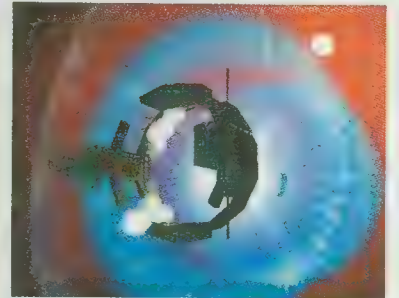
Das französische Jägermodell Mirage gehört zu den vielseitigsten der gesamten Flotte. Mit schwererem Geschütz wartet der deutsche Grendel auf.



Hakeem Sharik und Admiral Vladimir Kulov haben richtige Verbrechervisagen – und das ist bereits eine gute Voraussetzung dafür, den Fliegern der Allianz das Fürchten zu lehren.



WUNDER ÜBER WUNDER Der Mirage Fighter ist einer der schnellsten Jäger der Staffel.



HOLLYWOOD-STYLE Die spannenden Zwischensequenzen können sich sehen lassen.

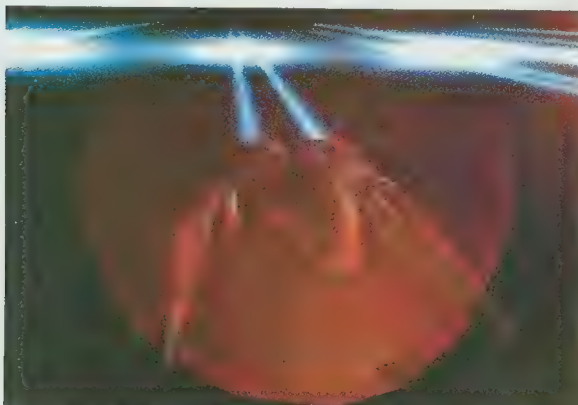
nix-Jäger, der die meisten anderen Schiffstypen hinsichtlich Bewaffnung und Panzerung in den Schatten stellt.

Allen Fahrzeugen ist gemeinsam, dass sie hervorragend aussehen. Die eigens entwickelte 3D-Technologie beeindruckt mit Raumfliegern, auf deren Tragflächen Rostflecken und Reflexionen des Sonnenlichts zu erkennen sind. Die Lichteffekte sind in keinem anderen Weltraum-Shooter derart atemberaubend anzuschauen. Auch die vielen Objekte wie Asteroiden oder schwere Trägerschiffe sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und bewegen sich anmutig durch den schwerelosen Raum. Ebenso wie die Grafik wird der Soundtrack gehörig

auch erst die Steuerung Ihres Schiffes aus dem Effeff beherrschen. Ihren Flieger können Sie im späteren Spielverlauf mit besseren Waffen ausrüsten – oder sich für einen von elf weiteren Schiffstypen entscheiden. Das Starlancer-Universum wird allerdings von weitaus mehr Schiffen bevölkert als den Kampffliegern der beiden konkurrierenden Machtblöcke. Neben den gigantischen Trägerschiffen schweben Handelsfahrzeuge durch das Dunkel des Kosmos, wobei es in einigen Missionen zur Aufgabe ge-

Die spektakulären Explosionen im Weltraum zeigen deutlich, wie leistungsfähig die eingesetzte Technologie ist.

hört, einem solchen Handelskreuzer Geleit zu geben. Die meiste Zeit sind Sie allerdings mit dem Zerdeppern feindlicher Saracen-Jäger beschäftigt, die zu den schnellsten Schiffen des Feindes gehören. Zu den besten Fliegern der Allianz gehört der Phoe-



WUNDER GIBT ES IMMER WIEDER Ein flinker Mirage-Fighter macht sich für einen Energie-Transfer vom Mutterschiff bereit.



WENN ALLES IN SCHERBEN FÄLLT Während die Deathmatches im Mehrspielermodus wenig abwechslungsreich ist, ist das gemeinsame Vorgehen mit anderen Spielern äußerst Spaßig.



MIT SCHMACKES Nur im Verband haben Sie eine Chance – Einzelgängertum kann zum vorzeitigen Aus führen. Daher ist der ständige Kontakt zur Basis von großer Bedeutung.

zur Atmosphäre beitragen, der aus 40 pompösen Musikstücken besteht. Auf nicht minder stimmungsvolle Kämpfe dürfen sich Online-Spieler freuen. Neben dem handelsüblichen Deathmatch-Modus bietet *Starlancer*

Netzwerk-Piloten die Chance, zu viert eine eigene Staffel zu bilden und bestimmte Aufträge zu erfüllen – oder sogar gegen ein feindliches Quartett anzutreten. Gerade für solche Gelegenheiten eignet sich das ebenfalls

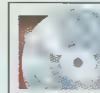


BLICKWINKEL Auch aus der Verfolgerperspektive lassen sich die Flieger gut lenken – auch ist hier eine bessere Übersicht gewährleistet.

Revolution?
Im Gegensatz zur verwendeten Technik ist das Spielprinzip recht unspektakulär.

von Microsoft ab kommendem Herbst angebotene SideWinder Game Voice-Kopfhörerset an, das ideale Kommunikation zwischen Mitgliedern eines Teams ermöglicht (s. S. 189 in unserem Hardware-Teil).

Peter Kusenbergl



AUF DER CD-ROM!

Eine Videodokumentation zeigt die tolle Spielgrafik.

Fakten. Fakten. Fakten.

FOCUS 9/00
**BESTER
INTERNET
PROVIDER
talknet**

- überlegener Sieger im Focus-Test mit 59 Online-Anbietern
- einer der günstigsten Internet-Tarife
- schnelle und problemlose Einwahl zu jeder Tages- und Nachtzeit
- Sieger über 57 Online-Anbieter in der Kategorie „Qualität“
- bester Internet Provider Deutschlands

Das wären die Ergebnisse des gnadenlosen Focus-Händlertests. Was sollen wir denn noch einfügen?

Anmelden oder Gratis-CD bestellen unter www.talknet.de/talknet

www.talknet.de
Der bessere Weg ins Internet

TALKLINE

Das Ende der Revolution?

Kurswechsel bei WarCraft 3 – Blizzard verkündet tief greifende Änderungen im Spielkonzept.

■ ENTWICKLER Blizzard ■ VERTRIEB Havas Interactive ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 4. Quartal 2000 ■ SONSTIGES Dritter Teil der erfolgreichen Echtzeitstrategieserie

QUICKIE

Wird es auch eine Zoom-Funktion geben?

Eigenen Angaben zufolge denkt Blizzard durchaus über ein solches Feature nach. Konkrete Pläne gibt es allerdings noch nicht. Haben die Veränderungen im Konzept Auswirkungen auf den Veröffentlichungstermin? Angeblich nicht. Man plant nach wie vor, das Spiel Ende 2000 in die Läden zu bringen. Da Blizzard aber durch Fälle wie *Diablo 2* sowieso für Verspätungen berühmt ist, sollte man diesen Termin nicht allzu ernst nehmen.

Dass Spiele sich im Laufe ihrer Entwicklungszeit verändern können, ist bekannt. Was der amerikanische Hersteller Blizzard aber kürzlich über sein großes *WarCraft 3*-Projekt verlauten ließ, ist bemerkenswert: Vom auf der letztjährigen Computerspielemesse ECTS noch vollmundig als „revolutionär“ angesprochenen Konzept scheint nicht mehr viel übrig zu sein.

Mehr Strategie, weniger Rollenspiel – letzten Meldungen zufolge scheint sich *WarCraft 3* konzeptionell nun doch in deutlich vertrauteren Genre-Gewässern zu bewegen, als eigentlich beabsichtigt war. Der Grund hierfür sind einige Änderungen, die das Spielprinzip extrem beeinflussen werden.

Am auffälligsten ist zunächst der Wechsel der Perspektive. Ursprünglich war geplant, dass die Kamera permanent einem Ihrer Helden folgt und Sie ausschließlich in dessen eingeschränktem Sichtfeld agieren können. Mittlerweile ist Blizzard zu einer Isometrischen Perspektive übergegangen, die Ihnen einen größeren Ausschnitt der Karte präsentiert und damit Ihre Handlungsmöglichkeiten enorm ausdehnt. Zusätzlich werden



KLEINKRIEG Massenschlachten werden Sie in WarCraft 3 eher selten erleben. Der Schwerpunkt liegt stattdessen auf kleinen Auseinandersetzungen mit taktischem Einschlag.

Sie in der Landschaft herumschrollen können – die enge Bindung an einen Ihrer Hauptcharaktere fällt somit weg. Überhaupt wird die Bedeutung der Helden herabgesetzt: Gruppen von Kriegeren können Sie nun auch in die Schlacht führen, ohne sie vorher einer Leitfigur unterstellt zu haben.

Insgesamt legt Blizzard großen Wert darauf, zu betonen, dass es sich bei *WarCraft 3* in erster Linie um ein Strategiespiel handelt – viele ursprünglich eingeplante Rollenspiel-elemente fallen heraus, taktische Komponenten werden dagegen ausgebaut. Dem Abbau von Ressourcen (vermutlich wird hier Gold als Rohstoff die wichtigste Rolle spielen) fällt beispielsweise nun eine weitaus größere Bedeutung zu; Gebäude können wie in *StarCraft* errichtet und später durch schrittweise Erforschung eines Technologiebaumes aufgewertet werden. Dass es sich bei *WarCraft 3* um ein qualitativ herausragendes Spiel handeln wird, steht nach Einschätzung von PC Games weiterhin außer Frage – ob man allerdings nach den aufgeführten Änderungen tatsächlich noch von einem Meilenstein oder gar einer Revolution des Genres sprechen kann, bleibt abzuwarten.

Andreas Sauerland



ALLES NEU Auf den neuen Screenshots ist jetzt auch erstmals die Benutzeroberfläche zu sehen, mit der Sie Ihre Einheiten steuern können. Die Karte rechts unten erleichtert die Orientierung in der riesigen Welt von Azeroth.



POSTKARTEN-IDYLL Die 3D-Engine ermöglicht die Darstellung wunderschöner Landschaften.



■ **VORMARSCH AUF ROM**
Die Legionäre der antiken Epoche bestehen im Gegensatz zu ihren Kollegen aus Age of Empires - aus Polygonen.

Das Imperium schlägt zurück

Echtzeitstrategie für das 21. Jahrhundert. Age-of-Empires-Entwickler Rick Goodman stellt wieder einmal die Weichen.

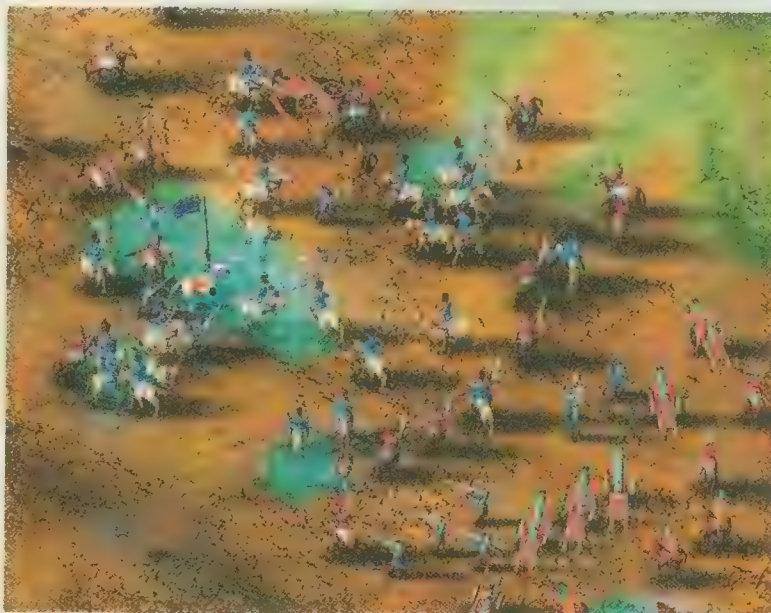
■ ENTWICKLER Stainless Steel Studios ■ VERTRIEB Havas ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 2. Quartal 2001 ■ SONSTIGES Epochaler Strategietitel mit hervorragender Technik

QUICKIE

Klingt der Spielertitel nicht ein wenig großspurig?

Allerdings. Dennoch ist er sehr passend, denn anders als die Titel der Age of Empires-Serie umfasst *Empire Earth* alle wesentlichen Epochen der Menschheitsentwicklung. Warum ist Rick Goodman 1998 bei den Ensemble Studios ausgestiegen?

Ihm wurde es zu warm im texanischen Dallas. Daher kehrte er der Erdölmetropole den Rücken und gründete im heimischen Universitätsstädtchen Cambridge (USA) seine neue Firma.



ERDENREICH Die jeweilige Epoche spiegelt sich in zeittypischen Militäreinheiten, die Goodmans Crew mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Hier sehen wir Kosaken des 17. Jahrhunderts.

Rick Goodman ist nicht nur ein begnadeter Spieleentwickler, sondern auch die Verkörperung des smarten Geschäftsmanns. Mit seinem ersten Projekt seit Age of Empires will er einen noch größeren Coup landen. Als erstes Magazin in Deutschland haben wir für Sie die ersten spektakulären Bilder und Informationen zusammengetragen.

Auf den ersten Blick denken wir: „Wow! Von solch einer Grafik können C&C3-Spieler nur träumen.“ Auf den zweiten und dritten Blick sind wir uns sicher: Auch spielerisch ist *Empire Earth* eine absolute Wucht. In den schicken neuen Büroräumen der Stainless Steel Studios im beschaulichen amerikanischen Cambridge zeigt uns Firmenchef und Entwicklergenie Rick Goodman sein neuestes Baby. Die Ähnlichkeit des immerhin schon fast zwei Jahre alten Nachwuchses mit seinen drei Paten ist un-



ANNO 1704? Die 3D-Grafik sorgt für wunderschöne Landschaften. Muss Sunflowers' lang erwarteter Anno-1602-Nachfolger hier nicht nur spielerisch, sondern auch technisch einen harten Konkurrenten fürchten?

Zukünftiger Megaknaller oder Age-of-Empires-Klon? Wir glauben, dass Empire Earth GROSS werden wird.



STURM AUF DIE BASTILLE Spieler von Age of Empires 2 werden sich insbesondere über die mittelalterlichen Epochen freuen, denn hier gibt es ebenfalls Belagerungen riesiger Festungen.

verkenbar: Zum einen ist da natürlich der Bezug zu *Age of Empires*, an dessen Produktion Goodman maßgeblich beteiligt war. Genau wie in Ensembles Millionenhit steuern Sie hier die Geschicke eines Volkes über eine Spanne von bis zu 500.000 Jahren, wobei dieser immens lange Zeitraum in zwölf Epochen eingeteilt ist. Als zweiter Pate hat *Civilization* den komplexen Technologiebaum zum Grundkonzept beigetragen, denn wie in Sid Meiers legendärem Strategietitel ist es Ihnen auch hier möglich, die Entwicklung Ihrer Zivilisation bis zu einem gewissen Grad selbst zu bestimmen. Der dritte Pate kommt aus Las Vegas und heißt *Command & Conquer*; *Empire Earth* bietet nämlich Echtzeitschlachten, die stark an die packenden Kämpfe in Westwoods klassischen Strategietiteln erinnern.

Bei unserem Besuch können wir uns selbst ein Bild von der Spielbarkeit machen, da Goodman speziell für uns eine Netzwerkpartie eingerichtet hat. Die ersten Schritte bestehen darin, etwa in der frühmittelalterlichen Epoche ein Dorfzentrum mit den notwendigsten Produktionsgebäuden zu errichten und Baumaterialien herbeizuschaffen, darunter Holz und Steine. Später können Sie Kohle

abbauen, im Industriezeitalter auch Erdöl fördern. Neben dem Wirtschaftsmanagement erkunden Sie die nähere Umgebung, deren Beschaffenheit wie bei *Civilization* – *Call to Power* jedes Mal zufällig erstellt wird – ganz egal, ob Sie sich in einer Kampagne befinden oder sich auf eine Einzelmision begeben. Mehrere Dutzend Landschaftsarten sorgen für Abwechslung, so dass Ihre Einheiten unter anderem über schneebedeckte Tundren, Steinwüsten, durch dichte Wälder sowie entlang schöner Sandstrände spazieren dürfen. Natürlich werden Ihre Kundschaffer über kurz oder lang auf Kon-

kurrenten stoßen, mit denen sie jedoch nicht notwendigerweise streiten müssen, da hier – ganz wie in den *Civilization*-Titeln – Diplomatie und Handel ebenfalls mögliche Formen der Auseinandersetzung mit fremden Völkern sind. Dennoch legt Rick Goodman Wert darauf, dass *Empire Earth* kein Spiel für Mimöchen wird, sondern die Kämpfe einen Großteil Ihrer Zeit in Anspruch nehmen werden – besonders in den späteren Epochen. „Die taktischen Möglichkeiten sind gegenüber *Age of Empires* wesentlich verbessert worden: Gerade durch die Vielzahl an Einheiten und deren Ausbaufähigkeit wollen wir

Clever & Smart

Rick Goodman weiß, was er will: Erfolg. Wir sprachen in den Büros seiner Firma Stainless Steel Studios im tief verschneiten New-England-Städtchen Cambridge mit dem geschäftstüchtigen Entwicklergenie über sein aktuelles Projekt.

Warum hast du denn im Frühjahr 1998 den Ensemble Studios den Rücken gekehrt?

Ich wollte nicht an einem Aufguss von *Age of Empires* arbeiten, sondern das Genre weiter vorantreiben. Mit *Empire Earth* sind wir da wohl auf der richtigen Fährte.

Worin bestehen die wesentlichen Unterschiede zwischen *Empire Earth* und *Age of Empires*?

Wir beschränken uns nicht auf eine Epoche, sondern bieten die gesamte Menschheitsgeschichte – bis in die fernere Zukunft. Damit ist Spielspaß ohne Ende, zumindest aber bis zum Erscheinen von *Empire Earth 2* garantiert. (lacht)

Ist der Zeitrahmen von 500.000 Jahren nicht ein bisschen zu groß gewählt?

Nein, es muss ja niemand die vorantiken Epochen spielen, wenn er nicht mag. C&C-Fans konzentrieren sich halt auf die beiden letzten Zeitalter, die *Age of Empires*-Fans kämpfen mit Rittern und Katapulten.

Werden *Age of Empires*-Fans auf Anhieb mit dem Spielprinzip zurechtkommen?

Auf jeden Fall. Die ersten Schritte sind ähnlich: Rohstoffe abbauen, Gebäude errichten, die Gegend erkunden. Es

gibt jedoch weitaus mehr Möglichkeiten, im Spielverlauf seine Einheiten zu verbessern.

Warum hast du dich für eine leistungsfähige 3D-Technologie entschieden?

3D ist die Zukunft. Mittlerweile macht eine 2D-Grafik keinen Sinn mehr – auch nicht fürs Strategiegenre. Die Steuerung wird durch die Technik nicht schlechter werden – ganz im Gegenteil: Mit stufenlosem Zoomen kann man im Zweifelsfall viel besser auf das Geschehen reagieren.

Welchen Stellenwert wird der Mehrspielermodus bei *Empire Earth* einnehmen?

Wir gewichten beide Modi etwa gleich. Wie du gesehen hast, kriegen wir schon stabile Netzwerkpartien hin und werden dies weiter ausbauen, parallel zum Design der Kampagnen und Einzelspiele.

Gibt es weitere Pläne für die Zeit nach der Veröffentlichung von *Empire Earth*?

Bis wir fertig sind, wird noch mindestens ein ganzes Jahr ins Land ziehen. Danach werden wir an einer Mission-CD arbeiten – und neues Material für die Millionen *Empire Earth*-Spieler im Internet bereitstellen.



mehr bieten als eine Fließbandproduktion an 08/15-Einheiten und Massenschlachten, bei denen der gewinn, der die meisten Panzer hat“, erklärt Goodman.

In der Tat geizen die Jungs von Stainless Steel nicht mit Einheitenarten: Eine gigantische Auswahl an hervorragend gestalteten Kämpfern, Fahrzeugen und Zivilisten steht zur Verfügung – und jedes einzelne Fahrzeug können Sie zudem im Zuge der technischen Fortentwicklung besser

ausrüsten und mithin effektiver einsetzen. In den frühen Epochen schlurften knüppelschwingende Höhlenbewohner und Speerträger durch die Sümpfe, in der frühen Neuzeit sind es unter anderem Musketiere zu Land und Galeonen zur See, und gegen Ende fliegen Spitfires aus der Luft Angriffe gegen gegnerische Gebäude, während Mechs die Wälder durchtrampeln. Neben den vielen namenlosen Einheiten wird es auch einige Helden geben, die dem Spiel ei-

nen persönlichen Touch verleihen werden. In Gegenwart von Queen Elizabeth, Julius Caesar oder Napoleon streiten die jeweiligen Einheiten gleich doppelt so eifrig, wobei die historischen Personen selbst natürlich nicht am Gemetzel auf dem Schlachtfeld teilnehmen. Derzeit arbeiten die Entwickler daran, jeder einzelnen menschlichen Einheit eine ganz besondere Sterbeanimation zu verpassen, während die Bewegungen der meisten Figuren, Schiffe, Flugzeuge und Landfahrzeuge bereits vollständig programmiert wurden.

Die zugrunde liegende 3D-Technik bedarf nur noch geringfügiger Änderungen, denn bereits jetzt schimmern Seen im Sonnenlicht, werfen Flugzeuge beeindruckende Echtzeitschatten und bewegen sich die Wipfel der Bäume im Wind. „Wir wollten die Spielwelt so lebendig wie möglich gestalten“, meint Goodman und weist auch auf die Tag-/Nacht-Wechsel sowie verschiedene Witterungsverhältnisse, die natürlich auch Auswirkungen auf die Taktik haben: Misslingt bei Tag ein Angriff auf eine bestimmte Festung, dann gelingt es möglicherweise im Dunkel der Nacht. Zu der genauen Gestaltung der einzelnen Völker können wir derzeit noch nichts sagen, aber wir werden Sie auf jeden Fall regelmäßig über den Stand der Produktion dieses Ausnahmetitels informieren.

Peter Kusenberg

Rick Goodman will Einzelspieler- und Mehrspielermodus vollkommen gleichberechtigt behandeln.



BEFIEHL UND EROBER! Die Schlachten finden komplett in Echtzeit statt und erinnern besonders in der letzten Epoche stark an Westwoods *Command & Conquer*.

Der Wusel-Countdown läuft

Wikinger, Römer und Maya siedeln ab kommendem Winter mit dem „Dunklen Volk“ um die Wette.

■ ENTWICKLER Blue Byte ■ VERTRIEB Blue Byte ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN Dezember 2000 ■ SONSTIGES Neuartige Zoomfunktion, neue Völker

QUICKIE

Was kommt zuerst – Anno 1503 oder Siedler 4?

Aus für gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen ist durchgesickert, dass der Anno 1602-Nachfolger vielleicht eventuell unter Umständen erst Anfang 2001 in die Läden kommen könnte. Für die Siedler könnte es noch zum „Weihnachtsspiel 2000“ reichen.

Die Bilder sehen ja genauso aus wie in Siedler 3!

Noch mal genau hingucken! Die Grafik ist viel detaillierter, obendrein zoombar.

Da fällt mir ein – ich brauch noch ein Ostergeschenk ...

Der PC-Games-Osterhase empfiehlt die gerade eben erschienene Siedler 3 Gold-Edition: Die superrepräsentative, goldene Packung enthält sämtliche Zusatz-CDs plus die besten Karten von Editor-kundigen Siedler-Fans.



LIEBE ZUM DETAIL Ob Figuren, Gebäude, Bäume oder Landschaft: Die Siedler-4-Grafikqualität übertrifft den Vorgänger bei weitem, was vor allem beim Heranzoomen deutlich wird. Hier sehen Sie einen kleinen Ausschnitt einer gigantischen Wikinger-Siedlung.

Missions-CD, Amazonen-Erweiterung, Gold-Edition – mittlerweile sollte es selbst in den hintersten Winkeln der Republik von Siedlern der dritten Generation nur so wimmeln. Deswegen rollt in wenigen Monaten endlich der Siedler-Saga vierter Teil an, woraus Blue Byte bereits seit Herbst 1999 auch kein Geheimnis mehr macht. Jetzt hat PC Games erste Bilder für Sie.

Entwarnung vorneweg: Gemütlich Siedlungen aufbauen, Handwerker und Krieger ausbilden, die Gegend erkunden, Feinde vermöbeln, Rohstoffe abbauen, kurz: siedeln – am millionenfach bewährten Spielprinzip wird sich nichts ändern. Auch wenn Folge 4 auf der Siedler 3-Technologie aufsetzt, lautet die Losung: noch aufwendigere Grafik und noch knuffigere Animationen – nicht zuletzt wegen der neuen Zoomfunktion, die vom bildschirmgroßen Einzelsiedler bis zur Übersichtskarte jede denkbare

Einstellung draufhat. Zu jedem der drei Siedler 4-Völker – Römer, Wikinger und Maya – gehören weit über 50 Figuren und mehr als 40 Gebäude. Hauptaufgabe der Spieldesigner wird es sein, dass sich die Stämme nicht nur optisch, sondern auch hinsichtlich ihrer Stärken und Schwächen deutlich voneinander unterscheiden und unterm Strich trotzdem gleich „gut“ sind. Bei Siedler 3 galten beispielsweise die Ägypter als hervorragende Baumeister, die allerdings mehr Steine vermörteln mussten als die Konkurrenz.

Nun ist es ja nicht so, dass Die Siedler 3 vom PC-Games-TÜV unbeanstandet geblieben wäre. Konsequenz: Die Steuerung wird vereinfacht, der Handel bekommt einen größeren Stellenwert und das Besiedeln von Inseln geht leichter von der Hand. Auch für das verwirrende Hin- und Herwandeln von Pionieren in Träger und Soldaten und umgekehrt wird man sich eine intelligentere Lösung einfallen



DUNKLE BEDROHUNG Das computergesteuerte „Dunkle Volk“ bedroht die Siedler.

lassen. Ebenso sonnenklar: Nach dem großen Erfolg von Blue Bytes Internet-Anlaufstelle für Siedler-Fans wird der Mehrspielermodus nochmals aufgeböhrt. Doch ob das alles reicht, um Anno 1503 oder Cultures (neuestes Projekt der Catan-Entwickler) ausstechen zu können? Sicher nicht. Deshalb will Blue Byte im Mai auf der US-Mega-Spielemesse E3 weitere Überraschungen verkünden.

Petra Maueröder

Blue-Byte-Boss Thomas Hertzler verspricht:
„Wir werden das Erscheinungsbild der Siedler erheblich verbessern.“

Ganz ohne Gewissensbisse

Ob zu Fuß oder hinter dem Lenkrad eines Wagens: Verbrechensbekämpfung kann eine spaßige Sache sein.

■ ENTWICKLER Digital Anvil ■ VERTRIEB Microsoft ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSSTERMIN 4. Quartal 2000 ■ SONSTIGES Mixtur aus Action und Rennspiel à la Interstate '82

QUICKIE

Worin unterscheidet sich *Loose Cannon* von *Interstate '82*?

Die bunten Anzüge der *Interstate*-Rüpel Champion und Taurus können einfach nicht gegen den Chic der Killerklamotten von Ashe anstinken.

Digital Anvil? Die machen doch gerade ...

Genau, das sagenhafte *Freelancer*. Dessen Chef-Entwickler Chris Roberts hat mit *Loose Cannon* allerdings nichts zu tun, begleitete aber auch die Entwicklung von *Starlancer* (siehe Vorschau in dieser Ausgabe).

Die eine Hand am Steuer, die andere am Griff der .44er Magnum, beide Fußsohlen auf dem Gaspedal: So startet der Held in *Loose Cannon* seine Karriere als Großrenemacher im Sumpf des organisierten Verbrechens, das sich im Amerika des Jahres 2016 breit gemacht hat.

Ashe ist ein Söldner, der sich dadurch die Margarine aufs Brot verdient, dass er im Auftrag der Polizei dem örtlichen Gesindel unter Führung des Gangsterbosses Bishop zu Leibe rückt. Anders als seine Kollegen des Ego-Shooter-Genres hat dieser Held einen entscheidenden Vorteil: Er darf für die Erfüllung seiner Aufträge die Hilfe eines fahrbaren Untersatzes in Anspruch nehmen, wobei „fahrbarer Untersatz“ in diesem Fall sicherlich mildes Understatement beweist. Ashe heizt nämlich mit megafetten Superschüsseln durch Downtown Chicago



GUTE FERNSICHT Zwischen fünf verschiedenen Kameraperspektiven können Sie wählen. Hier sehen Sie ein Autobahnkreuz in der Nähe einer amerikanischen Großstadt.



oder South Central L.A., ohne sich um lästige Hindernisse wie parkende Autos, Straßenverkehrsgesetze oder Heckenschützen kümmern zu müssen. Fährt er sein aktuelles Gefährt zu Schrott, dann besorgt er sich einfach ein neues: Entweder indem er sich von seinen sauer verdienten Kröten einen neuen Wagen kauft oder indem er den erstbesten Schlitten konfisziert und sich rasch aus dem Staub macht. Es mangelt allerdings nicht an Gelegenheiten, genügend Kohle zusammenzukratzen, um auf legale Weise in den Besitz eines neuen Vehikels, besserer Waffen oder zusätzlicher Ausrüstungsgegenstände zu gelangen: Für jede erfolgreich bestandene Mission gibt es einen mehr oder minder großen Batzen Bargeld, je nachdem, wie groß die Anzahl der blauen Bohnen ist, die Ashe um die Ohren pfeifen.

Wen das Spielkonzept an Activisions *Interstate '82* erinnert, der liegt goldrichtig. *Loose Cannon* ist in erster Linie ein Action-Adventure, in dem der Spieler sowohl auf Schusters Rappen als auch am Steuer eines windschnittigen Wagens seine Widersacher bekämpft. Dennoch unterscheidet es sich in wichtigen Punkten von dem immer noch aktuellen Activision-Titel. Zunächst einmal haben die Entwickler von Digital Anvil eine fesselnde Geschichte erdacht, die sich fortentwickelt und auch noch im weiteren Spielverlauf für Überraschungen gut sein soll. Den Freundinnen und Freunden spritziger Actionszenen werden ungefähr 20 Missionen zur Verfügung stehen, wobei die Missionsanweisungen durchaus abwechslungsreich gestaltet werden. Projektleiter Tony Zurovec, der bereits vor Jahren zu Richard Garriotts populärer *Ultima-*



SONNENUNTERGANG Auch zu Fuß kann sich der Held durch den gefährlichen Großstadtdschungel kämpfen. Ohne Wagen braucht er dafür natürlich ein wenig länger – wird aber sicherlich interessante Leute „treffen“.

Serie sein Scherflein beitrug, erzählte uns ausführlich von den verschiedenen Aufgaben: „Einmal muss Ashe in eine schwer bewachte Festung im beschaulichen amerikanischen Hinterland eindringen. Auf dem Weg dahin gibt's wilde Verfolgungsjagden und natürlich heiße Schusswechsel. Lebendig gelangst du in das Lager des Feindes nur, wenn du dich anschleichst und einen geeigneten Schlupfwinkel findest.“

Weiterhin unterscheidet sich *Loose Cannon* in puncto Technik stark von *Interstate '82*: Zurovec und sein

Hier kommen GTA-2-Gangster genauso auf ihre Kosten wie Gelegenheits-Driver und Freunde turbulenter Action-Adventures.

Team haben sich besonders um die Feinheiten gekümmert, die einem PC-Spiel virtuelles Leben einhauchen: Fußgänger, sichtbare Unfallschäden an den Wagen sowie eine detailreiche Gestaltung der Stadtlandschaften werden für den richtigen Pfiff sorgen. Dank eines anspruchsvoll entwickelten Animationssystems bewegen sich auch die Figuren nicht wie Roboter durch die Straßen von New York, sondern verhalten sich beinahe wie Menschen aus Fleisch und Blut. Geraten die – übrigens niemals allzu deftigen – Actionszenen der übrigen Missionen so spannend wie die Geiselnbefreiung der Presse-Demo, dann ist bei *Loose Cannon* spannende Kurzweil garantiert – sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus.

Peter Kusenberg



BESCHAULICHES LEBEN AUF DEM LAND Einige Missionen führen Ashe aus dem Großstadtlärm in die – allerdings trügerische – Idylle der amerikanischen Provinz.



FREUND UND HELFER Solange Sie sich nicht mit der Polizei anlegen und die Sau rauslassen, sind die Gesetzeshüter auf Ihrer Seite.

Ein Herz für Verkehrsrowdys

Im zweiten Teil der witzigen Rennserie dürfen Sie durch London und San Francisco heizen.

■ ENTWICKLER Angel Studios ■ VERTRIEB Microsoft ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 3. Quartal 2000 ■ SONSTIGES Nachfolger des neben Driver originellsten Rennspiels des Jahres 1999

QUICKIE

Warum fiel die Wahl auf San Francisco und London als Schauplätze?

Nach dem postmodernen Wolkenkratzermolocho Chicago wollten die Entwickler diesmal geschichtsträchtigere Ortschaften mit noch engeren Straßen zur Stadtrallye freigeben.

Was macht man, wenn man am Buckingham Palace im Stau steht?

Dann rast man einfach hinab ins Londoner U-Bahn-System und flitzt mit Karacho über die Schienen – vorausgesetzt, es sind gerade keine Züge im Tunnel.



ROLLTREPPE ABWÄRTS In San Francisco gibt es eine ganze Menge Abkürzungen – auch wenn dies Ihren Stoßdämpfern gewiss nicht gut tut.



DIE STRASSEN VON SAN FRANCISCO In der schönen Stadt am Pazifik ist so manche Anhöhe steiler als ein Alpenpass in Südtirol.

Die Verbesserungswünsche zum letztjährigen *Midtown Madness* haben sich die Programmierer offenbar zu Herzen genommen: Für den zweiten Teil sind einige viel versprechende Neuerungen angekündigt.

Midtown Madness hatte eine hübsche Optik, eine lebendige Kulisse in Form der Stadt Chicago sowie eine sehr gute Fahrphysik der verfügbaren Wagen. Dennoch fehlte dem Titel der richtige Kick, denn die weni-

gen und vor allem faden Rennmodi vermochten nicht für den nötigen Langzeitpaß zu sorgen. An der Grafik des Nachfolgers wurde technisch nicht viel verändert. Allerdings wird es Ihnen möglich sein, aus einer größeren Anzahl von Fahrzeugmodellen das geeignete herauszusuchen, um damit entweder durch London oder über die hügeligen Straßen von San Francisco zu flitzen. Zu den bereits bekannten Spielmodi kommen zwei weitere hinzu: Zum einen wird es Ih-

nen möglich sein, sich als Taxifahrer für die Britische Taxiakademie zu bewerben, indem Sie unter Beweis stellen, dass Sie die verwinkelten Gassen von London aus dem Effeff kennen. Ähnliches steht Ihnen im Hollywood-Modus bevor: In San Francisco übernehmen Sie die Rolle eines Stuntman und brettern durch die Stadt am Pazifik, während Ihre dramatische Verfolgungsjagd von einem Filmteam begleitet wird.

Derzeit überlegen die Entwickler, ob sie noch Missionen à la *Driver* einbauen, um die Langzeitmotivation ihres Titels zu steigern. Über das Netzwerk stehen wieder ähnlich aufregende Rennen an wie in *Midtown Madness*, wobei hier deutlich an der Stabilität der Serveranbindung gearbeitet wurde. Natürlich wird es Spielern laut Microsoft wieder möglich sein, auf eigene Faust aufzubrechen, um die jeweilige Stadt zu erkunden. Dabei werden Ihnen wieder viele Passanten über den Weg laufen – allerdings nie vor den Wagen, alle Fußgänger springen nämlich rechtzeitig zur Seite, so fest Sie auch aufs Gaspedal treten.

Peter Kusenberg



SWINGING LONDON Wie im ersten Teil sollen die Städte wieder äußerst lebendig gestaltet werden, was diesmal nicht nur eine nette Dreingabe, sondern wesentlicher Bestandteil des aufgepeppten Spielprinzips werden wird.



RASER SIND SCHNELLER Nach einigen Unfällen sieht Ihre Kiste nicht mehr taufrisch aus.

Das GROSSE PC Games GEWINNSPIEL



Wir verlosen Freiminuten im Internet für insgesamt rund DM 4.000 + zusätzliche 20 Game-Pads für das pure Spielvergnügen!

Sie müssen lediglich folgende Frage am Telefon richtig beantworten und schon erleichtern AddCom und wir Ihre monatliche Telefonrechnung!

PREISFRAGE

Wie heißt der Meisterdieb aus Dark Project 2 - The Metal Age?

Kleiner Tipp: Lesen Sie dazu unseren Test des Spiels des Monats!

Rufen Sie an
0190- 59 58 59

DIE PREISE

20 x 5.000 100.000 AddCom-Internet-Freiminuten

Mit der AddCom AG nutzen Sie das Netz mit einem leistungsstarken Internet-Service-Provider für Power-User. **AddCom ist gerade im Test des Nachrichtenmagazins Focus (Ausgabe 09/00) zum besten Provider ohne Mindestumsatz gekürt worden.**

Ohne Vertragsbindung. Ohne Verpflichtung.

Neben fünf vollwertigen POP-3-E-Mail-Adressen sowie 10 MB kostenfreiem WebSpace für Ihre eigene Homepage steht Ihnen bei Problemen außerdem ein umfangreicher Kundendienst zur Seite. Weitere Informationen zu AddCom gibt es außerdem unter www.addcom.de oder 0180/522 59 10.

Bitte beachten Sie, dass bei den Freiminuten der Tarif von 2,9 Pf/Min. zugrunde gelegt wird. Die Freiminuten können bis 30.09.00 genutzt werden. Der AddCom-Internet-Zugang ist nur innerhalb Deutschlands möglich.

Tariftabelle

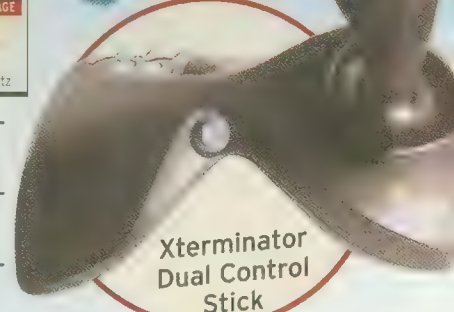
UHRZEIT	MO - FR	SA, SO, FEIERTAGE
09.00 Uhr bis 18.00 Uhr	4,9 Pfennig	2,9 Pfennig
18.00 Uhr bis 09.00 Uhr	2,9 Pfennig	2,9 Pfennig

Preise pro Minute. Ohne zusätzliche Telefongebühren. Ohne Grundgebühr. Ohne Mindestumsatz.

5X Gravis PC Game-Pad

5X Xterminator Game-Pad

5X Xterminator Dual Control Stick



Auf Stahlschusters Rappen

Zeitgemäße Technik ist nicht alles – diesen Grundsatz haben sich die Entwickler ins Arbeitsbuch geschrieben.

■ ENTWICKLER Angel Studios ■ VERTRIEB Microsoft ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 2. Quartal 2001 ■ SONSTIGES Grafisch opulenter Nachfolger des Echtzeitstrategietitels

QUICKIE

Was ist ein Mech?

Die 100 Tonnen schweren Stahlkolosse haben nichts mit dem beinahe gleichnamigen Computer der Firma Apple zu tun; es handelt sich dabei um stählerne Kampfroboter auf zwei Beinen.

Wie wird solch ein Gerät gesteuert?

Eine Crew sitzt im Kopf des Kolosses und unterhält sich den ganzen Tag über die Vorzüge von 3D-Terrains in PC-Strategietiteln – jedenfalls solange kein Feind in der Nähe ist.

Was ist BattleTech™?

Die Firma FASA verdient sich eine goldene Nase mit der Lizenz des BattleTech™-Universums. Mech Warrior und Mech Commander spielen ebenfalls in dieser Welt.



WER MIT DEM FEUER SPIELT Die Kämpfe erzeugen imposante Lichteffekte, die es locker mit Mech Warrior 4 aufnehmen können.



FANGSCHUSS Ihre Mechs können Sie mit verschiedenen Waffensystemen ausstatten und auch auf die Ferne ordentliche Treffer erzielen.

Ein C&C-Klon wird erwachsen: Im ersten Teil beschränkte sich das taktische Element noch auf ein Festklemmen der Feuertaste in den jeweiligen Kampfeinheiten, jetzt bringen die Entwickler das alte Spielprinzip auf Vordermann.

Chef-Produzent Mitch Gitelman jauchzt wie Volksmusiknodel Patrick Lindner: „Guck mal, jetzt fliegt alles in die Luft: Bang!“ Auf dem Bildschirm explodiert gerade eine fremde

Basis, die Keith mit einem halben Dutzend kerniger Kampfroboter angegriffen hat. Die Begeisterung des Mannes ist gut verständlich, denn *Mech Commander 2* hat tatsächlich ein bisschen mehr zu bieten als sein mittelprächtiger Vorgänger. Auffälligste Neuerung ist natürlich die 3D-Grafik, die sich nicht hinter dem Actiontitel *MechWarrior 4* zu verstecken braucht, der am benachbarten Stand auf der diesjährigen Microsoft-Messe Gamestock vorgeführt wurde. Wie in *Earth 2150* wird

es möglich sein, die Karte flexibel zu handhaben, einfach zu zoomen und die Landschaft zu verändern. So werden Ihre Mechs beispielsweise mit entsprechenden Raketenwerfern oder Laserkanonen die vielen Büsche und Bäume in Brand stecken oder gar zu Zahnstochern zersplittern können.

Strategen mit mehr taktischem Fingerspitzengefühl werden die Landschaft jedoch besser in ihre Taktik einplanen und etwa Hügel oder Felsen als Deckung nutzen. Während der Echtzeitkämpfe ist es möglich, dem Gegner Waffen zu mopsen und für eigene Zwecke einzusetzen. Während der Kampagne, deren Hintergrundgeschichte derzeit noch nicht feststeht, müssen Sie etwa mit möglichst geringen Verlusten die jeweils nächste Mission erreichen. Anders als in dem spielerisch ähnlichen *Metal Fatigue* soll es in *Mech Commander 2* möglich sein, die mit viel Liebe zusammengebastelten Mechs in der nächsten Mission einzusetzen. Auch im Netzwerk verspricht die Schlachtereie einen Heide Spaß, wofür nicht zuletzt eine Fülle an originellen Spielvarianten sorgen wird, darunter ein Kooperativ-Modus.

Peter Kusenbergr



MIKROKOSMOS Durch Echtzeitschatten, polygonreiche Figuren und viele kleine Details wirkt die Spielwelt wesentlich lebendiger als im ersten Teil der Serie, dessen Landschaften unter der Armut an spärlicher Vegetation litten.



ARM AB – ARM DRAN Wie bei *Metal Fatigue* können Ihre Mechs Körperteile verlieren.

Deathmatch in luftigen Höhen

In waffenstarrten Fliegern und mit einem Lied auf den Lippen macht eine Luftreise gleich doppelt so viel Spaß.

■ ENTWICKLER Zipper Interactive ■ VERTRIEB Microsoft ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 3. Quartal 2000 ■ SONSTIGES Abgedrehte Luftkampf-Action mit eindrucksvoller Grafik

QUICKIE

Warum haben die Entwickler keine Simulation aus *Crimson Skies* gemacht?

Weil Chefdesigner John C. Howard nicht möchte, dass die Spieler vor dem PC einschlafen.

An welchen Vorbildern hat sich das Programmiererteam orientiert?

Nicht an dem thematisch ähnlichen *Red Baron*, sondern eher an alten Fliegerfilmen mit Hollywood-Held Cary Grant.

Muss ich dicke Handbücher lesen, um mich hier zu bewähren?

Crimson Skies wird kein *Falcon 5.0*, sondern ein witziges Ballerspiel. Also eher eine Herausforderung für *Half-Life*-Spieler als für Käufer des *Flight Simulator 2000 Professional*.

Nach der Weltwirtschaftskrise herrschen in Amerika anarchische Zustände. Glücklicherweise gibt es die unendlichen Weiten des Luftraums, in denen sich Schurken, Glücksritter und Desperados tummeln können.

Das Szenario von *Crimson Skies* entführt den Spieler in die bizarre Version der USA nach dem Börsencrash von 1929. Freischaffende Abenteuerer und fiese Milizionäre bekämpfen sich bis aufs Blut – und dies in der Luft, denn Straßen- und Schienennetz sind längst nicht mehr nutzbar. Da es keine einheitliche staatliche Ordnung in Nordamerika gibt, sind Privatleute und Handelsorganisationen ganz auf die Hilfe der Freibeuter angewiesen, denn ohne entsprechendes Geleit kann sich kein Waren- oder Personentransport mehr sicher fühlen. Diese werden nämlich gerne von raubgierigen Banden geentert. Zur Aufgabe des Spielers gehört es, in einem flinken Kampfflieger rund zwei Dutzend Missionen durchzustehen, die ihn etwa nach Kalifornien, Utah oder an die amerikanische Ostküste entführen. In einer bereits fertig gestellten Mission muss der Spieler beispielsweise von Utah aus einen Haufen mormonischer Flüchtlinge eskortieren, wobei feindliche Geschwader die Emigranten auf dem Kieker haben. Gelingt es Ihnen, den Treck unbeschadet ans Ziel zu bringen, sind Ihnen Medaillen und eine Zwischensequenz sicher.

Anders als handelsübliche Flugkampfsimulationen wie *Red Baron 2* wird sich *Crimson Skies* zum einen durch packende Actionszenen auszeichnen, zum anderen durch seine



STAR FÜR ZWEI SEKUNDEN Sie können durch die riesigen Hollywood-Buchstaben hindurchfliegen – und danach mit Olivia de Havilland am Strand von Santa Monica Margaritas schlürfen.

originelle Hintergrundgeschichte. Diese begeistert bereits die Fans des gleichnamigen Brettspiels. Das Entwicklerteam hat die Handlung in einen PC-Titel verpackt, der besonders durch die Darstellung seiner Figuren an Format gewinnt. Statt als namenloser Ballermann wild um sich zu schießen, schlüpfen Sie stets in die Rolle eines coolen Draufgängers mit hübsch ersonnener Biographie.

Die verwendete Technik ist erstklassig und zeigt nicht nur abwechs-

lungsreiche Landschaften, sondern auch detailreiche und sorgfältig gestaltete Texturen. Kampfflieger wie etwa der Hughes Bloodhawk verfügen hier über fette Extrageschütze, die für zusätzliche Feuerkraft und dementsprechend spektakuläre Explosionen sorgen. Die Luftkämpfe während der Missionen oder beim Deathmatch im Netzwerk werden von einem stimungsvollen Soundtrack mit Musik der 30er-Jahre begleitet.

Peter Kusenberg

Flieger, grüß' mir die Sonne: Hier werden wunderbar kitschige Heldenträume wahr.



REICHSZEPPELIN Wie der legendären Hindenburg ergeht es auch hier einigen Zeppelinen übel, werden sie doch von Luftpiraten attackiert.



TEMPOSÜNDER Als Pilot Nathan Zachary geben Sie den Bösen Saures – da werden bei einem herben Verstoß gegen die Luftverkehrsregeln schon einmal drei Augen zugeedrückt.

Zieh dich warm an, Diablo!

Wird Microsofts Dungeon Siege die derzeitige Genreferenz der Rollenspiele endlich vom Thron stoßen?

■ ENTWICKLER Gas Powered Games ■ VERTRIEB Microsoft ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 1. Quartal 2001 ■ SONSTIGES Grafisch brillantes Action-Rollenspiel mit fabelhafter Story

QUICKIE

Wo verstauen Rollenspieler den ganzen Krimskrams, den sie aufsammeln?

In *Diablo* und Konsorten sind's offenbar magische Manteltaschen, bei *Dungeon Siege* hingegen kommen Packesel zum Einsatz.

Wie gelangt man in einen anderen Spielabschnitt?

Im Gegensatz zu *Diablo* müssen Sie keine Portale benutzen, sondern Sie steigen einfach eine Wendeltreppe hinab – und werden dabei nicht einmal von einem Ladebildschirm genervt.

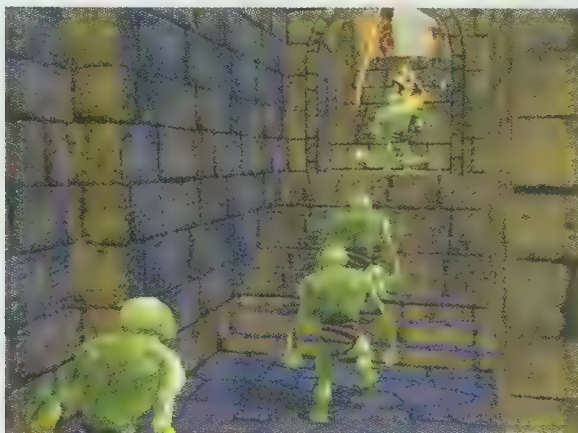


■ ÜBER GÄHNENDE SCHLUCHTEN

Die Kämpfe finden vor atemberaubender Kulisse statt. Hier ist es eine Brücke in der riesigen Gebirgslandschaft.

Ob Diablo 2 gegen diesen Herausforderer bestehen kann? In puncto Technik hat Dungeon Siege sicherlich die Nase vorn.

Durch Kerker zu stromern und gegen böse Kreaturen zu kämpfen, vermag Spieler für Tage, Wochen oder Monate vor den PC-Monitor zu fesseln. Auf der diesjährigen Microsoft-Messe wurde ein besonderer Leckerbissen dieses süchtig machenden Spielprinzips vorgestellt.



UND KEINER HEISST MANFRED Eine besonders kriegerische Rasse, mit der Sie es zu tun haben, nennt sich Krug.

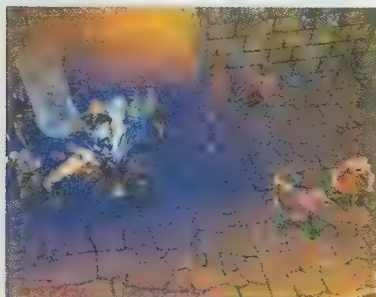
Immer diese Riesenspinnen! Auch in *Dungeon Siege* begegnen einem die lästigen Viecher an jeder Wegkreuzung. In den Kerkerwelten wiederum wimmelt es nur so von keulenschwingenden Skeletten, Kobolden und Skorpionen, die kaum kleiner sind als Einkaufswagen im Supermarkt. Dies alles mag nach einem 08/15-Programm à la *Satanica* klingen, doch bereits ein kurzer Blick auf *Dungeon Siege* genügt, um solche Sorgen zu vertreiben. Das Team von *Total Annihilation*-Entwickler Chris Taylor hat hier nicht den x-ten Aufguss von *Diablo* in Angriff genommen, sondern produziert gerade einen technisch brillanten Genremix mit einer spannenden Hintergrundgeschichte, einer durchdachten Steuerung und mit enormem Spielwitz. Im Kern ist der Titel natürlich ein waschechtes Rollenspiel, denn zu Beginn definieren Sie einen Charakter, den Sie auf Abenteuerreise schicken. Allerdings wird die Entwicklung Ihrer Spielfigur weitaus

weniger von Bedeutung sein als die Kämpfe, die Ihnen bevorstehen. Wie das legendäre *Diablo* werden Sie nämlich alle naselang von wilden Kreaturen bedroht, die scharenweise auf Ihre Hauptfigur einstürmen. Da Sie jedoch bis zu zehn Charaktere in Ihren Abenteuertrupp aufnehmen dürfen, stellen selbst achtköpfige Riesenmonster mit baumdicken Tentakeln kein unüberbrückbares Hindernis dar. Sollte es einen Ihrer Helden doch einmal von den Beinen hauen, ist er keineswegs perdu, sondern nur so lange betäubt, bis ihm ein Kollege einen Heiltrank einflößt.

Dieses Wiederaufpöppeln eines schwächelnden Helden geht genauso leicht vonstatten wie alle übrigen Aktionen. Chris Taylor hat darauf geachtet, dass der Spielfluss so wenig wie möglich unterbrochen wird. Lästige Menüs sucht man vergeblich, denn übersichtliche Schaltflächen mit den Porträts der in Frage kommenden Figuren befinden sich am linken Bildrand. Ein Klick auf das



DÜRRE GERIPPE Diese hageren Herrschaften sollten nicht unterschätzt werden.



LICHTERMEER Die detailliert gestalteten Figuren und tollen Effekte sind beeindruckend.

Konterfei des Magiers – und schon ist dieser aktiviert und kann mit neuen Befehlen versorgt werden, ohne dass man das Geschehen in der Fantasy-Welt aus dem Auge verliert. Es ist auch möglich, seinen Figuren langfristige Handlungsanweisungen zu geben oder – wie im Echtzeitstrategiegenre – Kampfgruppen zu definieren. Die Maus lässt sich ebenfalls dazu benutzen, die Karte heranzuzoomen oder beliebig zu drehen. Weiterhin wurden lästige Ladebildschirme gar nicht erst eingebaut, worauf Taylor besonders stolz ist, da man auf diese Weise stundenlang ohne jegliche Unterbrechung im Spielgeschehen versinken kann.

Betrifft ein Heldengröppchen einen neuen Abschnitt, dann wird es nicht auf wundersame Weise von einer grünen Aue in einen Kerker versetzt, sondern steigt ganz einfach



DURCHMARSCH Betritt der Spieler einen neuen Abschnitt, dann wird er nicht durch Ladebildschirme aus dem Geschehen herausgerissen.



DO YOU REALLY WANNA HURT ME? Während der Kämpfe können Sie Ihren Trupp aufteilen und jedem Teammitglied besondere Aufgaben zuweisen. Es ist auch möglich, wie im Echtzeitstrategiegenre einzelne Gruppen zu definieren.

Ein schlichtes Spielprinzip – aber jede Menge neue Ideen: Hier sind wahrlich kreative Köpfe am Werk.

die Treppe hinab. Bei solchen Überhängen von einer der rund 15 Regionen in einen Kerker kommt man in den Genuss der atemberaubenden Grafik, die selbst den Augen verwöhnter Spieler schmeichelt. Insbesondere steile Klippen, Wendeltreppen, mehrgeschossige Gebäude und verfallene Friedhöfe erscheinen ungemein plastisch und lassen selbst so manchen hochgelobten Ego-Shooter optisch alt aussehen. Auch die Animationen der liebevoll gestalte-

ten Spielfiguren sind rundum gelungen, wobei Details wie Lichtreflexionen auf der Schwertschneide oder sichtbare Verwundungen nach einem hitzigen Duell nicht unwesentlich zum fabelhaften Gesamteindruck beitragen. Ein Mehrspielermodus wird bis zu zehn Spielern die Chance bieten, gegen- oder miteinander die prächtige und aufregende Welt über ein lokales Netzwerk oder das Internet zu erkunden.

Peter Kusenberg



SCHNEEBALLSCHLACHT Natürlich schneit und friert es auch in der riesigen Fantasy-Welt von Dungeon Siege. Die Eislandschaft ist eine von über zwei Dutzend verschiedenen Regionen.

Die Star-Trek-Welt wird beben

Activision geht in die Vollen: Ein 3D-Actionspiel mit Q3A-Engine soll neue Käuferschichten für Star-Trek-Spiele erschließen.

■ ENTWICKLER Ravensoft ■ VERTRIEB Activision ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN Mai 2000 ■ SONSTIGES Erstes Spiel mit lizenzierte Q3A-Engine

QUICKIE

Wozu denn noch ein Versuch eines Star Trek-Spiels? Bisher kam dabei ja nichts Nennenswertes heraus!

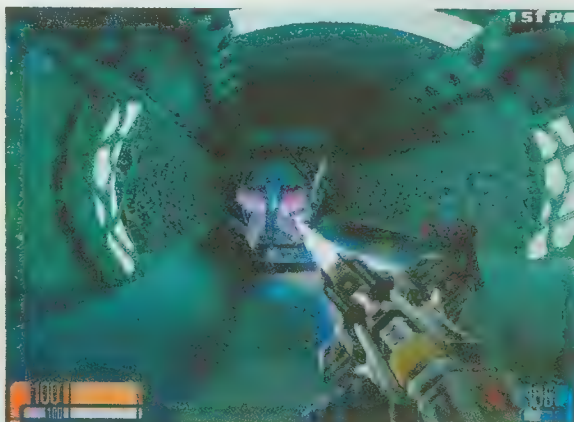
Nicht ganz: *Armada* zeigt, dass sogar *Star Trek*-Spiele qualitativ hochwertig sein können.

Kann ich aufseiten der Borg spielen?

Ja, allerdings nur im Mehrspielermodus. Die Einzelspielermissionen basieren auf einer Geschichte, in der die Borg die Gegner sind.

Immer das Gleiche ...

Nein. Ravensoft hat von Paramount Pictures die Erlaubnis bekommen, neue Waffen, Raumschiffe und Rassen zu entwickeln.



RUNDE SACHE Derart runde und organisch wirkende Räume hat nicht einmal das Q3A-Produkt von id Software zu bieten.



GESPENSTISCH Beim Kampf mit den Borg muss man taktisch vorgehen, da sie gegen einzelne Waffen resistent werden.

Ein Actionspiel in der friedlichen Star Trek-Welt – bewirft man sich hier mit Argumenten? Haut man sich Weltanschauungen um die Ohren? Keineswegs: *Elite Force* zeigt, wozu Phaser wirklich da sind.

Auf der 70.000 Lichtjahre langen Reise der Voyager nach Hause gelangt das Raumschiff in ein außerordentlich starkes Kraftfeld. Ein Entkommen ist unmöglich, die Voyager wird zu einem Schiffsfriedhof geschleppt. Der Sicherheitsoffizier Tu-

vok stellt ein Außenteam zusammen, das Unterstützung finden und, wenn möglich, das Kraftfeld abschalten soll.

In der Rolle von Alexander Munro wird der Spieler die Leitung des Teams übernehmen. Da es sich bei *Elite Force* um ein Actionspiel handelt, wird die Lösung der Aufgaben höhere Anforderungen an das Reaktionsvermögen als an die Kombinationsgabe stellen. Dennoch wird *Elite Force* kein 3D-Shooter wie jeder andere sein: Die acht Missionen mit jeweils zwei bis fünf Levels betritt man

nicht alleine, sondern zusammen mit seinem sechs Mann starken Team. Die Kameraden kämpfen autonom, man kann ihnen aber auch spezielle Aufgaben zuweisen. „Bewache die Tür“ oder „Bekämpfe mein Ziel“ sind typische Direktiven. Da es nicht möglich sein wird, das Spezialisten-Team zu verstärken, muss man sich um jedes einzelne Mitglied sorgen.

Bemerkenswerter als die taktischen Möglichkeiten von *Star Trek: Voyager – Elite Force* sind die grafischen Fähigkeiten. Ravensoft hat wie einige andere Programmiererteams die Lizenz für id Softwares Q3A-Engine erworben und wird das erste Programm mit dieser Grafiktechnologie liefern können. Was Ravensoft mit der Engine anstellt, kann sich sehen lassen: Die Voyager mit all ihren schwer zu berechnenden Rundungen, das vollzählige aus der Serie bekannte Personal und Raumschiffe 14 teils exotischer Rassen werden mit hohem Detailreichtum dargestellt. Dank des exzessiven Einsatzes von Licht- und Transparenzeffekten wird die Grafik von *Elite Force* sogar die des Produkts des Lizenzgebers übertreffen.

Harald Wagner



BLAUES BLUT Chell, der einzige Bolian im Team, ist ein herausragender Techniker. Als Kämpfer sollte man den blauhäutigen Sonderling allerdings nicht einsetzen: Er gerät schnell in Panik und widersetzt sich Befehlen.



GEISTERSCHIFF In den teils verlassenen Schiffen kann man neue Waffen finden.

Die Welt ist nie genug

Electronic Arts arbeitet an einer effektvollen Umsetzung des letztjährigen James-Bönd-Kinoknüllers.

■ ENTWICKLER Electronic Arts ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 4. Quartal 2000 ■ SONSTIGES Nutzt die Q3A-Technologie

QUICKIE

Ist *The World is Not Enough* der erste Bond-Film, der als PC-Spiel umgesetzt wird?

Ja. Es gab zwar vom 1995er Kassenknüller *GoldenEye* sowie von *Der Morgen stirbt nie* eine Adaption für Nintendo 64 bzw. die PlayStation; diese wurden aber nie für PC umgesetzt.

Warum ist auf den Bildschirmen aus dem Spiel noch so wenig los?

Weil sich das Spiel noch in einem extrem frühen Stadium befindet und Electronic Arts mit Informationen noch geizt. Trotzdem ist es PC Games gelungen, einige Fakten zusammenzutragen, die Sie auf dieser Seite finden.

Was bedeutet der Titel *Die Welt ist nicht genug*?

Eine Szene aus dem 007-Film *Im Geheimdienst seiner Majestät* bringt es an den Tag: Der Spruch findet sich als Motto auf dem Wappen der Familie Bond!

Die Geheimhaltungstaktiken waren nahezu perfekt und erinnerten tatsächlich ein wenig an Situationen aus einschlägigen Agenten-Thrillern, dennoch ist es seit einigen Wochen offiziell: Noch dieses Jahr werden endlich auch PC-Spieler in die Rolle des wahrscheinlich berühmtesten Agenten der Welt schlüpfen können.

The *World is Not Enough* soll ein Genre-Mix werden, der ganz in der Tradition klassischer Bond-Abenteuer steht: In der Rolle von 007 werden Sie in zehn Missionen abwechselnd furiose Action-Einlagen bestreiten, unerkannt das Lager des Feindes auskundschaften, Computersysteme knacken und Daten ausspionieren. Hilfreich bei Ihren Aufträgen werden eine Reihe besonderer Ausrüstungsgegenstände sein, die Ihnen Chef Laborant Q zur Verfügung stellt – der klassische Kugelschreiber, der sich bei mehrmaligem Druck in eine explosive Geheimwaffe verwandelt, dürfte Bond-Fans in diesem Zusammenhang noch in bester Erinnerung sein ...

Die Hintergrundgeschichte wird logischerweise auf der des Films aufbauen. Zusätzlich haben sich die Entwickler aber auch noch einige Gegner ausgedacht, die mit der Kinovorlage nichts zu tun haben und exklusiv für die Adaption erfunden wurden. So gut Bond als Geheimagent auch sein mag – wie auf der Leinwand wird es auch im Spiel Aufträge geben, die sich nicht im Alleingang lösen lassen. In solchen Situationen treffen Sie auf Verbündete, die Ihnen bei der Erfüllung Ihrer Aufgaben assistieren.

Die zahlreichen riesigen Levels sind zum großen Teil Szenen aus dem



DOPPELTER ANGRIFF Das bislang einzige Bild, auf dem ein wenig Action zu sehen ist: Hier werden Sie sowohl von einem gegnerischen Agenten als auch von einem Hubschrauber angegriffen.

Thriller nachempfunden und wirken schon jetzt grandios. Electronic Arts hat keine Kosten gescheut und sich neben der 007-Lizenz auch noch die für ihre grandiosen Lichteffekte bekannte Q3A-Technologie von id Software gesichert. Diese Engine ermöglicht unter anderem die realistische Darstellung gekrümmter Oberflächen, hochdetaillierte Texturen und echten dreidimensionalen Nebel. Damit die Atmosphäre möglichst dicht wird, hat man sich entschlossen, sämtliche

Zwischensequenzen mithilfe der Spielgrafik darzustellen – so ist gesichert, dass Gameplay und Handlung fließend ineinander übergehen.

The World is Not Enough wird für den PC, die PlayStation und die PlayStation 2 entwickelt. Noch vor Weihnachten soll das Spiel in den Läden stehen: Immerhin wartet ab Ende des Jahres schon das nächste Leinwand-Abenteuer des Superagenten darauf, umgesetzt zu werden ...

Andreas Sauerland



GESCHMACKVOLL EINGERICHTET Die aufwendige Ausstattung der Innenräume beeindruckt durch ihren enormen Detailreichtum.



EXPLOSIONSGEFAHR Die Q3A-Engine ermöglicht eine sehr realistische Abbildung der Umwelt und kann zudem mit imposanten Licht- und Explosionseffekten aufwarten.



■ BEGEGNUNG DER DRITTEN ART

Nicht alles, was gefährlich und böseartig aussieht, ist auch ein Gegner. Manches aber schon...

Von Dreamern und Steamern

Sunflowers, berühmt geworden mit dem Geniestreich Anno 1602, versucht sich erneut an einem Genre-Mix.

■ ENTWICKLER Sunflowers ■ VERTRIEB Infogrames ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN Juni 2000 ■ SONSTIGES Genremix mit Action-, Rollenspiel- und Adventure-Elementen

QUICKIE

Was ist so toll an einem Action-Adventure, das aussieht wie Diablo 2?

Da Technomage unter anderem ein Rollenspiel, ein Adventure und sogar ein Jump&Run sein wird, vor allem aber eine richtige Hintergrundgeschichte bietet, richtet sich das Programm an fast alle bekannten Spielertypen.

Wieso erinnert mich Technomage an Zelda?

Die grafische Ähnlichkeit resultiert aus dem Spielprinzip. Spielerisch wird es durchaus Entsprechungen geben, aus der japanischen Manga-Kultur wurden aber keinerlei optische oder inhaltliche Elemente übernommen.

Nichts wirklich Neues, aber Altbewährtes geschickt kombiniert – bereits mit Anno 1602 bewies Sunflowers, dass so ein Konzept aufgehen kann. Technomage wird ebenfalls zusammenführen, was eigentlich auch zusammengehört.

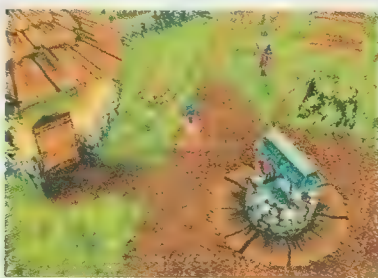
Die Erde bricht auf. Monster aller Gattungen und Größen steigen aus den gewaltigen Tiefen empor, stecken eine friedliche und verschlafene Stadt in Brand und verschwinden so plötzlich, wie sie gekommen sind.

Auf der Insel Gothos, auf der dieses Desaster passierte, gibt es zwei sich strikt meidende Völker: die Steamer und die Dreamer. Die Steamer sind bodenständige Handwerker, die Gefallen am Einsatz von

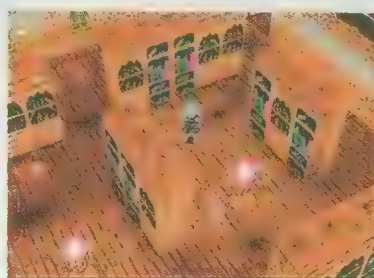
Technik und an komplizierter Mechanik finden. Beides ist den Dreamern ein Gräuel, sie lösen ihre Probleme stattdessen mit dem Einsatz von (notfalls auch brachialer) Magie. Die beiden Gemeinschaften achten sich zwar, soziale Kontakte werden aber nicht gerne gesehen. Vermeidbar sind sie aber natürlich nicht: Melvin ist der Sohn einer Dreamerin und eines Steamers. Dementsprechend misstrauisch wird er von seinen Mitmenschen begäugt – und alsbald verdächtigt, für das Auftauchen der Monster verantwortlich zu sein. Bevor er vor den großen Rat der Dreamer geführt werden kann, flieht Melvin in die Wildnis. Bei dem Versuch, die Unschuld des Protagonisten zu beweisen, wird der Spieler auf eine ungewöhnliche Mi-

schung altbekannter Genreelemente treffen. Rollenspieltypisch werden beispielsweise die Erfahrungspunkte sowie die Fertigkeiten sein, die der Spieler nach eigenem Gutdünken ausbauen kann. Die starke Orientierung an der Hintergrundgeschichte und die zahlreichen Rätsel erinnern hingegen eher an ein typisches Adventure. Und sogar Jump&Run-Elemente werden zu finden sein: In einigen der insgesamt acht fantasievoll gestalteten Welten (hektische Städte, friedliche Feenlandschaften oder Eis- und Feuerwelten) wird sich Marvin nur durch geschickte Sprungkombinationen fortbewegen können und bewegliche Plattformen verwenden müssen.

Wie auch die Kämpfe erinnert die verwendete Perspektive an das Ac-



DIE IDYLLE TRÜGT Melvin kann nur noch wenige Stunden in Dreamertown bleiben.



BUCHHALTUNG Rollenspieltypisch muss in den Bibliotheken wirklich gelesen werden.



ENDGEGNER In den acht Welten stellt sich ihm jeweils ein Riesenmonster entgegen.



WELT DER WUNDER Zwischensequenzen wie diese lockern die Handlung auf und illustrieren den Übergang in neue Welten.



ÜBERSICHTLICH Technomage verzichtet zu Gunsten einiger Balken auf Zahlengewirr.

Das Verlangen der Programmierer nach hochwertigen Spielinhalten brachte es mit sich, dass der Diablo-Konkurrent zum Zelda-Klon geriet.

tion-Rollenspiel *Diablo* - und lässt dieses alt aussehen. *Technomage* nutzt ebenfalls die Isometrie zur Darstellung der Landschaften, diese bestehen allerdings aus 3D-Objekten und sind weitaus detaillierter. So sind Objekte beweglich, was Möglichkeiten für Verschieberätsel und ähnliche Gimmicks eröffnet. *Technomage* war anfänglich als *Diablo 2*-Konkurrent geplant. Der Drang der Programmierer nach einer dichten Hintergrundgeschichte, einer hohen Spieldichte und nach einer zeitgemäßen Grafik machte es notwendig, das ursprüngliche Konzept abzuändern. Das Resultat erinnert an das Nintendo-Spiel *Zelda*, das sich ebenfalls in kein Genre-Korsett zwingen lässt, und an dessen riesigen Erfolg die Schöpfer von *Technomage* natürlich anknüpfen wollen.

Harald Wagner



TANZ AUF DEM VULKAN Die Lichteffekte sind sehenswert, die fallenden Objekte nicht. Sunflowers arbeitet bereits an dem Stilbruch.

Die Wirtschaftssimulation rund um „große und kleine Geschäfte“!



„Der Kломanager“

ist die Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Profis rund um's **„Stille örtchen“!**

EIN AUSSERGEWÖHNLICHES SPIEL bei dem Sie Ihr Können als Leiter von

WC-ANLAGEN in einer ganzen Stadt unter Beweis stellen müssen!

Auf Ihrem Weg nach oben müssen Sie geschickt kalkulieren und dürfen dabei Ihre Konkurrenz nicht aus den Augen verlieren!

Jetzt für Ihren PC!

rondomedia



Informationen & Demoversion unter **www.rondomedia.com**

Käuflich zu erwerben im gut sortierten Fachhandel!
Unverbindliche Preisempfehlung DM 39,95.

Enthüllt: Alles über Obi

Als jugendlicher Jedi-Adept streiten Sie im Episode-I-Universum mit Macht und Lichtschwert für die gute Sache.

■ ENTWICKLER LucasArts ■ VERTRIEB THQ ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 3. Quartal 2000 ■ SONSTIGES Inoffizieller Nachfolger von Jedi Knight

QUICKIE

Kann ich alle Orte der Filmhandlung besuchen?

Ja, und nicht nur die. Um für Abwechslung zu sorgen, haben die Entwickler Ereignisse, die im Film flüchtig oder gar nicht zu sehen waren, als neue Elemente in die Story eingeflochten.

Ich habe schon Unreal Tournament. Wozu brauche ich Obi-Wan?

Obi-Wan soll kein Ego-Shooter im klassischen Sinne werden. Vielmehr wollen die Designer eine Art Genre-Mix aus Shooter, Action-Adventure und Prügelspiel abliefern. Kombiniert mit der Star Wars-Atmosphäre lässt das auf einmaliges Spielerlebnis hoffen.

Nach Racer und Die dunkle Bedrohung bringt LucasArts mit Obi-Wan die dritte spielerische Umsetzung der Ereignisse aus Episode I. Machen Sie sich mit der Macht vertraut und laden Sie Ihr Laserschwert auf: Die Galaxie erwartet ihren Retter.

Spielwitz, originelles Leveldesign und innovatives Gameplay sind nur drei der Stärken von George Lucas' Softwaremanufaktur. Kurze Entwicklungszyklen allerdings zählen sicher nicht dazu und Obi-Wan macht hier keine Ausnahme: Erstmals wurde das Spiel im vergangenen Jahr auf der E3 in Los Angeles der Öffentlichkeit vorgestellt. Seitdem gaben sich die Amerikaner eher bedeckt, wenn es um neue Informationen oder Bilder zu dem 3D-Actionspektakel ging.

Obi-Wan spielt vor dem Hintergrund von Episode I, und wie üblich hält sich die Geschichte streng an die Geschehnisse des Films. Das bedeutet allerdings nicht, dass Sie in der Rolle des Lichtschwertwingers sklavisch die Storyline des Kinostreifens nachspielen werden. Für Abwechslung sorgen neue Örtlichkeiten und Charaktere, die innerhalb der vorgegebenen Handlung eingeführt werden. So soll von der Besetzung des Planeten Naboo durch die Handelsföderation mehr zu sehen sein als im Kino.

Technisch gesehen machen die Entwickler im Vergleich zum Vorgän-

■ **TEAMWORK** Obi-Wan mit seinem Lehrer Qui-Gon Jinn. Ob der weise Jedi-Meister Ihnen im Spiel zur Seite stehen wird, ist noch nicht bekannt.



OFFENES GELÄNDE Obi-Wan setzt noch stärker als sein Vorgänger auf großzügige Außenareale. Hier befindet sich der Held in einem Hinterhalt der Roboterarmee.

ger einen großen Schritt nach vorne. Einen Quantensprung allerdings lassen die bisher veröffentlichten Screenshots nicht erwarten, da haben die 3D-Engines der Konkurrenz mehr zu bieten. Die lange Entwicklungszeit des Spiels lässt darauf hoffen, dass *Obi-Wan* eine ähnlich fesselnde Story wie sein Vorgänger *Jedi Knight* bieten wird. Schon damals bewiesen die Designer bei LucasArts nämlich, dass ein Ego-Shooter nicht unbedingt die allerneueste Technik bieten muss, um erfolgreich zu sein. Rein optisch erinnert das Spiel zur Zeit an einen *Tomb Raider*-Klon mit *Star Wars*-Flair, tatsächlich

soll *Obi-Wan* allerdings ein rätselastiger Ego-Shooter werden. Wohl auch, um der filmischen Vorlage gerecht zu werden, wird diesmal der Nahkampf mit dem Laserschwert und der Gebrauch der Macht eine wichtigere Rolle spielen als wilde Ballereien mit Laserblaster und Raketenwerfer. Wie Sie letztlich die Machtfähigkeiten erlernen und gegen Ihre Widersacher ins Feld führen, ist noch nicht bekannt. Als sicher gilt, dass die bekannten Spezialattacken wie Force Grip (Gegner festhalten) oder Force Jump, mit dem Sie in sonst unerreichbare Abschnitte hüpfen werden, auch diesmal wieder zu Ihrem Repertoire zählen. Mit diesen Waffen ausgestattet kämpft der Jedi-Schüler gegen so ziemlich jeden Bösewicht, den Sie auf der Leinwand bewundern konnten. Je nach Spielwelt erwarten Sie unterschiedliche Gegner. So dürften Sie sich in Naboo's Hauptstadt Theed hauptsächlich mit den staksigen Kampfdroiden herumschlagen, auf Tatooine hingegen erwarten Sie die gefürchteten Tusken-Raiders.

Zwecks besserer Übersicht können Sie in den Kämpfen auf die Außenansicht schalten, besonders im Umgang mit dem Lichtschwert sollten Sie dieser Perspektive den Vorzug geben. Außerdem lassen sich in diesem Modus die lebensechten Bewegungen des Protagonisten bewundern. Dank Motion Capturing mit kampfssportlerproben Schauspielern sollen die Figuren mit echter Jedi-Eleganz über den Bildschirm huschen. Bevor Sie allerdings Obi-Wans graziöse Turnübungen

Bewegung!

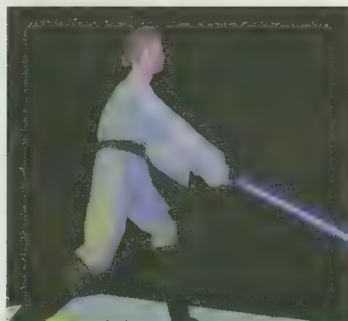
Obi-Wan nutzt die aufwendige Motion-Capturing-Technik.



Die Bewegungen des Schauspielers werden von sieben Kameras gleichzeitig digitalisiert und in einen Rechner gespeist.



Die Bewegungsdaten sind erfasst und die Engine berechnet das Polygonmodell für Obi-Wan und sein Lichtschwert.



Die Gitternetzstruktur ist komplett mit Texturen belegt und kann nun im fertigen Spiel verwendet werden.



WIR SIND DIE ROBOTER Die Panzer und Droiden der Handelsföderation machen Ihnen auf Naboo das Leben schwer.

Wann kommt Obi?
Erst im Herbst sollen machthungrige Jedi-Jünger gegen Darth Maul und Konsorten antreten dürfen.



FÜRS FOTOALBUM Obi-Wan posiert mit Lichtschwert vor dem Palast in Theed.

bewundern können, müssen Sie sich in einer typischen Jedi-Tugend üben, der Geduld. Obwohl das Spiel auf den aktuellen Screenshots schon relativ komplett erscheint, rechnet LucasArts mit einem Erscheinungstermin im Herbst 2000.

Sascha Gliss



SCHÖNE AUSSICHTEN Hoch über den Dächern von Coruscant genießt Obi-Wan das Panorama. Der Sitz des imperialen Senats ist das zukünftige Machtzentrum des Imperiums und nur eines Ihrer intergalaktischen Reiseziele.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung - das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas meistgekauftem und meistgelesenem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konfe-

renzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe - all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.



Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.

Im Vergleich

Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

Blau	Referenzklasse
Grün	Oberklasse
Gelb	Gehobene Mittelklasse
Orange	Mittelklasse
Rot	Unterklasse

Jahreszeugnis

Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

Minimalkonfiguration

Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt:

Testkandidat Ausgabe
Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.

Vergleichsspiel 1 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 2 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 3 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 4 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Der Testkandidat

GRAFIK Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.

SOUND Schulnote
Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.

STEUERUNG Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.

MEHRSPIELER Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Mehrspielermodus.

Benötigt / Empfohlen

Benötigt	Empfohlen
Pentium X	Pentium X
X MB RAM	X MB RAM
XxCD-ROM	XxCD-ROM
HD: X MB	HD: X MB

GRAFIK Schulnote
Software
X 3dfx/Glide
X Direct 3D
X Open GL

SOUND Schulnote
X EAX (SBLivel)
X Aureal 3D
X Dolby Surround

MEHRSPIELER Schulnote
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC X Netzwerk X Internet X
Anzahl der Spieler X
CDs pro Packung X

STEUERUNG Schulnote
Force-feedback

99% SPIELSPASS

Der Spielspaß

Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

Grafik-Standards

Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick.

Sound-Standards

Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick.

Mehrspielermodus

Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über:

- Die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
- Die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
- Die Anzahl der CD-ROMs pro Packung

Testcenter

Installiert und läuft

Marcus Esposito

Spielname

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Sehr gute Performance noch auf alter Hardware.

- Unterstützt Auflösungen bis zu 1600x1200 Bildpunkten.
- Verschiedene Installationen für DirectX und Glide.
- Jeweils drei verschiedene Installationsgrößen für optimale Performance.
- Test-Version hatte noch Probleme mit DirectX 7.

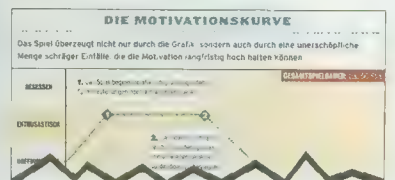
PC-Games-Techniker Marcus Esposito erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

	PROZESSOR	RAM		HDD		CD-ROM		Sound		Grafik	
		440	450	28	64	64	128	64	128	64	128
Voodoo2	440	450	28	64	64	128	64	128	64	128	64
Voodoo Banshee	440	450	28	64	64	128	64	128	64	128	64
Voodoo3	440	450	28	64	64	128	64	128	64	128	64

Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✓
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✓
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✓
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✓
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✓
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✓
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✓



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt“ (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Garrett Bogen

Völlige Dunkelheit umgibt Sie. Sie sehen die Hand vor Augen kaum. Sie sind außer Atem. Sie haben keine Ahnung, wo Sie sind oder wo Ihr Fluchtweg sein könnte. Nur eins ist sicher: Sie wurden in die Enge getrieben und die feindlichen Wachen sind Ihnen auf der Spur. Von links hören Sie langsam Schritte näher kommen, Sie schließen die Augen und denken: „Bitte nur dieses eine Mal noch, ich stehe im Schatten, ich bin sicher. Er kann mich gar nicht sehen.“. Das Letzte, was Sie hören, ist der Luftzug des Schwertes, das auf Sie niederrauscht. Ganz nah an Ihrem Ohr vorbei ...

FAKTEN

■ ENTWICKLER Looking Glass ■ VERTRIEB Eidos ■ PREIS ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN 31. März 2000 ■ USK Ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

- 15 Missionen
- Vier Zwischensequenzen
- Kein Tutorial
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Bessere Grafik mit 16 Bit Farbtiefe
- Aufgebohrte Gegner-KI
- Gewitztere Waffen
- Deutlich höhere Herzinfarktgefahr

Manche Menschen scheinen das Unglück magisch anzuziehen. Eigentlich wollte sich Garrett nach seinen haarsträubenden Abenteuern in *The Dark Project* gänzlich aus dem Diebesgeschäft zurückziehen. Dann aber steht plötzlich der Vermieter vor der Tür und fordert sein Geld. Dem derart Genötigten bleibt gar keine andere Wahl, als sich wieder im Schutz der Nacht in dunkle Gewänder zu hüllen und in die Behausungen seiner Mitbürger einzubrechen, um das eine oder andere Goldstück mitgehen zu lassen.

Doch die Zeiten für Diebe sind hart: Seit seinen letzten Exkursionen ist einige Zeit vergangen und in der mittelalterlichen Stadt, die Garrett bewohnt, hat ein neuer Sheriff das Ruder übernommen. Um seine Vorstellung von Recht und Ordnung durchzusetzen, hat der undurchsichtige Gesetzhüter nicht nur alle Straßen und öffentlichen Gebäude mit mysteriösen mechanischen Überwachungskameras bestückt, sondern auch auf rätselhafte Weise dafür gesorgt, dass Langfinger, Wegelagerer und andere Außenseiter der Gesellschaft langsam aber sicher spurlos verschwinden. Auf seinen nächtlichen Streifzügen stößt Garrett auf Hinweise, die auf eine groß angelegte Verschwörung zwischen Sheriff Truart und einer obskuren religiösen Gruppierung, den Mechanisten, schließen lassen – und ist als gefährlicher Mitwisser im Handumdrehen selbst in das Geschehen verwickelt.

Wenn es ein Wort gibt, das Handlung und Atmosphäre von *Dark Project 2*, Looking Glass' neuestem Geniestreich, treffend beschreibt, dann ist es dieses: filmreif. Der Spieler schlüpft, wie im ersten Teil, in die Haut des begabten Meisterdiebes und macht sich auf, die Reichen und Korrupten ihres Besitzes zu berauben. Sie steuern Garrett dabei wie in einem handelsüblichen 3D-Shooter aus der Ego-Perspektive durch die nächtlichen Gassen der Stadt, brechen mit Hilfe geklauter



ERWISCHT Da hat sich Garrett wohl zu weit vorgewagt: Ein Bürger hat die Wache alarmiert, die prompt mit Pfeil und Bogen zur Stelle ist.



**■ SCHATTEN-
SPIELE**

Der Meisterdieb ist zurück! Nach seinem letztjährigen Abenteuer schleicht Garrett endlich wieder durch die Dunkelheit.

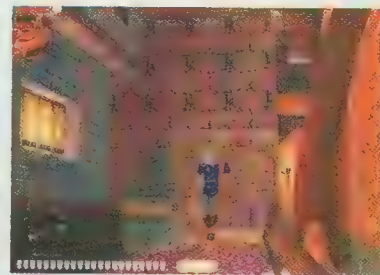


EIN GOTTESFÜRCHTIGER MANN? In dieser umgebauten Kathedrale treffen Sie auf die Mechanisten – eine religiöse Gruppierung, die ein teuflisches Ziel verfolgt. Achten Sie auch auf das detailliert dargestellte Gesicht der Wache.

In seinem zweiten Abenteuer kämpft Garrett nicht mehr gegen den Teufel persönlich – seine Stellvertreter sind aber auch nicht zu verachten.

Schlüssel oder einem Satz Dietriche in fremde Häuser ein, stehlen Wertgegenstände und kommen dabei Stück für Stück den seltsamen Machenschaften des Sheriffs auf die Schliche. Der entscheidende Clou an der Sache: Als Dieb sind Sie zwar ein wahrer Meister im Knacken von Schlössern – mit grober Körperkraft dagegen weniger reich gesegnet. Garrett ist zwar im Notfall durchaus in der Lage, sich mit einem Schwert seiner Haut zu wehren, wenn er angegriffen wird – in 90% aller Fälle dürfte er allerdings im direkten Nahkampf den Kürzeren zie-

hen. Die logische Konsequenz hieraus ist klar: Anders als in gängigen Actionspielen haben Sie in *Dark Project 2* nur eine Chance, wenn Sie Auseinandersetzungen aus dem Weg gehen und versteckt im Hintergrund agieren. Wie im Vorgänger werden Sie auch hier wieder einen Großteil der Zeit damit verbringen, möglichst leise durch Häuser, Flure, Stadtgebiete und Landschaften zu schleichen und Ihre Gegner aus dem Hinterhalt niederzustrecken. Ihr größter Feind ist hierbei das Licht. Als Meisterdieb gehört es zu Ihren Spezialitäten, sich in dunklen



ANVISIERT Mit dem Bogen können Sie weit entfernte Gegner einfach heranzoomen.

Ecken und Schatten zu verstecken – eine Art Restlichtmesser am unteren Bildschirmrand signalisiert Ihnen zu jedem Zeitpunkt, wie gut oder schlecht Sie an Ihrem aktuellen Standort für andere zu erkennen sind. Ihre wichtigsten Ausrüstungsgegenstände dürften Fans des ersten Teils bereits bekannt sein: Neben einem Knüppel, mit dem Sie Ihre Feinde bewusstlos schlagen können (allerdings nur, wenn es Ihnen gelungen ist, sich unbemerkt nahe genug an sie heranzupirschen), gehört ein Bogen zu Ihrem ständigen Inventar. Dieser kann mit den verschiedensten Pfeilarten bestückt werden: Mit dem Wasserpfeil löschen Sie Fackeln, Gaslampen und andere verräterische Lichtquellen. Der Seilpfeil hilft Ihnen, auf Bäume oder Hausdächer zu gelangen. Mit dem Feuerpfeil erzeugen Sie kleine Explosionen und der Moospfeil erzeugt einen weichen Bodenbelag, auf dem Sie auch auf hallenden Metallböden unbemerkt voranschreiten können. Zusätzlich hierzu haben sich die Designer allerdings auch einige interessante neue Utensilien ausgedacht, die das Diebesleben erleichtern sollen. Garrett, der im Laufe des ersten Teils auf tragische Weise ein Auge verlor, verfügt nun über eine mechanische Sehhilfe. Diese Prothese hat einige

Werkzeug fürs Diebeshandwerk

Um Ihren Alltag als professioneller Langfinger einigermaßen erfolgreich zu gestalten, stehen Ihnen eine Reihe nützlicher Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Kennern des ersten Teils dürften einige Utensilien recht bekannt vorkommen.



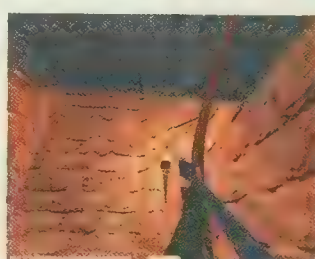
Die Kamerakugel

Sehr praktisch, um Räume auszuspähen, ohne sie zu betreten: die Kugelkamera zum Werfen. Sie überträgt die Bilder direkt in Ihr künstliches Auge; nach Gebrauch kann sie aufgesammelt und erneut verwendet werden.



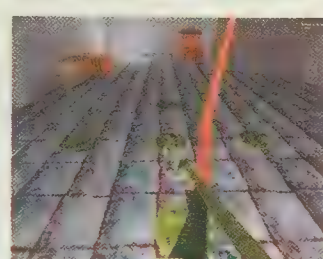
Das künstliche Auge

Die mechanische Augenprothese, die Garrett eingesetzt wurde, verfügt über eine Zoomfunktion. Besonders praktisch ist dieses makabre Feature, wenn Sie weit entfernte Gegner in Ruhe beobachten möchten.



Der Wasserpfeil

Der Klassiker aus dem ersten Teil ist auch hier absolut unverzichtbar: Mit dem praktischen Wasserpfeil löschen Sie Fackeln und Lampen ebenso schnell wie lautlos. Auch gegen die meisten Roboter ist er hilfreich.



Der Moospfeil

Absolut notwendig, um langsam über hallende Bodenbeläge zu kommen: Der praktische Moospfeil! Nach dem Abschuss bildet er einen dicken, schalldämpfenden Belag, der alle Schrittgeräusche erstickt.

Vorteile: Zum einen sind Sie nun jederzeit in der Lage, per Zoomfunktion Ihr Sichtfeld zu erweitern; zum anderen hilft eine kugelförmige Kleinkamera Ihnen dabei, Räume erst einmal auszukundschaften, bevor Sie sie betreten. Sie lassen das wertvolle Kleinod einfach leise ins Zimmer kullern oder schmeißen es über eine Mauer – augenblicklich empfangen Sie die Bilder, die die Kamera für Sie aufnimmt. Ferner gibt es natürlich auch wieder eine ganze Reihe magischer Tränke, die Sie beispielsweise für kurze Zeit unsichtbar machen, verlorene Lebensenergie wiederherstellen, unter Wasser für die nötige Sauerstoffzufuhr sorgen oder Stürze aus Schwindel erregenden Höhen ermöglichen.

Das riesige Arsenal an Defensivwaffen und Hilfsgegenständen ist bitter nötig, denn *Dark Project 2* ist noch eine ganze Ecke schwieriger geworden als der erste Teil: Looking Glass hat die künstliche Intelligenz der Gegner stark verbessert, so dass mit den zahlrei-

Das metallene Zeitalter hat begonnen. Nun haben Sie es nicht mehr nur mit Zombies und Geistern, sondern auch noch mit Robotern und Überwachungskameras zu tun.



MALERISCH Die Idylle trägt. Wenn die Wache auf Sie aufmerksam wird, ruft sie ihre Kollegen zur Hilfe – und dann ist auf dem so hübsch anzusehenden Dachgarten buchstäblich die Hölle los!

Schleichen statt ballern

Wer in *Dark Project 2 - The Metal Age* unbedacht oder sogar brutal zur Sache geht, wird mit Sicherheit scheitern; Actionfans werden sich von ihren alten Strategien verabschieden müssen. Im zweiten Meisterdieb-Abenteuer sind ganz andere Vorgehensweisen gefragt.



So bitte nicht!

Vermeiden Sie diese Situation auf jeden Fall! Direkte Konfrontationen mit Ihrem Gegner sind in 90% aller Fälle Ihr sicherer Tod – besser, Sie befolgen die folgenden Faustregeln.



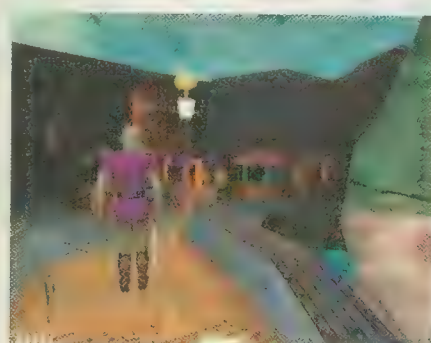
Beobachten!

Beobachten Sie Ihre Gegner sorgfältig! Viele, insbesondere Roboter, laufen vorberechnete Strecken ab. Man kommt besser voran, wenn man das Verhalten des Gegners kennt.



Distanz halten!

Greifen Sie Wachen aus möglichst großer Entfernung an. Vergessen Sie nicht: Sie sind ein Dieb und kein ausgebildeter Kämpfer! Also schonen Sie Ihre Körperkräfte.



Anschießen!

Hinterhältig sein bringt Sie weiter. Nähern Sie sich Gegnern bevorzugt von hinten und geben Sie ihnen eins mit dem Knüttel – das verhindert unnötiges Aufsehen.



Kein Aufsehen erregen!

Sorgen Sie dafür, dass Sie alle Ihre Opfer aus dem Sichtfeld des Feindes räumen: Stolpert nämlich eine Patrouille über einen toten Kollegen, ist augenblicklich die Hölle los.

Testcenter
Dark Project 2 - The Metal Age
Installiert und läuft

Marcus Esposito

Dark Project 2 - The Metal Age läuft selbst auf älteren Rechnersystemen flüssig, wenn man die Auflösung auf 640x480 herabsetzt.

- Mehr Hauptspeicher beschleunigt das Spiel sehr und verhilft auch einem P233 zu ungeahnten Höhenflügen.
- Ansonsten gilt die Devise: Größte Installation (960,7 MB) hilft auch langsameren Rechnern, da kaum Spielsequenzen nachgeladen werden müssen.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

	PROZESSOR	RAM	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
			32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millennium G400		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Rage128 ATI Rage Fury		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Savage4		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo2 Diamond Monster 3D II		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

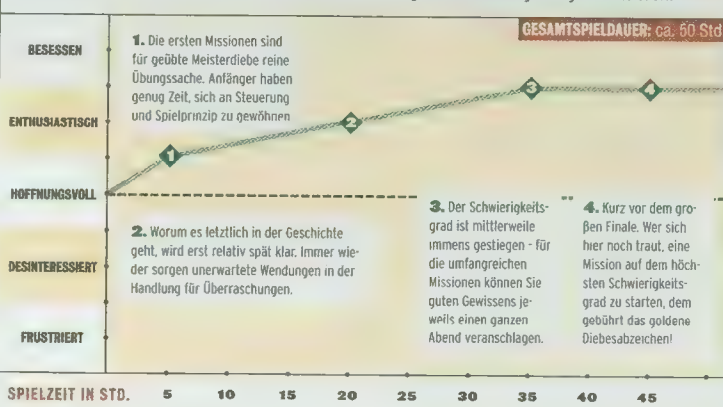
* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.
* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.

WAS IST WAS?

■ Technisch unmöglich ■ Unzumutbar ■ Akzeptabel ■ Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Kenner des ersten Teils werden ab der ersten Mission direkt wieder voll in ihrem Element sein. Anfänger dagegen dürfte der schon früh stark ansteigende Schwierigkeitsgrad irritieren.



DAS DRITTE AUGE Die Kamerakugel, die Sie in unübersichtliche Räume werfen können, überträgt die Bilder direkt in Ihr künstliches Auge.

chen Wachen, Bürgerwehren, Mechanisten und Monstern noch weniger zu spaßen ist. Ihre Feinde bemerken jetzt nicht mehr nur achtlos in Gängen abgeladene bewusste Kollegen sondern auch geöffnete Türen oder gestohlene Schätze. Sie verfolgen Sie nicht nur über mehrere Stockwerke, sondern nehmen dabei auch Abkürzungen, um Ihnen den Weg abzuschneiden. Sie hören nicht mehr nur das Zischen ungeschickt abgefeuerter Pfeile, sondern zünden sogar selbstständig von Ihnen gelöschte Lichtquellen wieder an! Kurz gesagt: Die menschlichen Gegner sind ganz schön harte Brocken. Noch kniffliger wird die Sache allerdings, wenn Sie ab der vierten Mission in die Festungen der Mechanisten eindringen: Die religiösen Fanatiker haben es sich zur Aufgabe gemacht, immer abstrusere mechanische Überwachungssysteme, Selbstschussanlagen und Kampfbotter zu entwerfen. Während die vollautomatischen Sicherheitskameras noch verhältnismäßig einfach auszutricksen sind, stellen Sie die patrouillierenden Blechmonster vor eine harte Prüfung. Ist erst einmal eines dieser gepanzerten Ungetüme auf Sie aufmerksam geworden, lässt es sich kaum noch abschütteln und befeuert

Die KI der Gegner ist fast übermenschlich gut: Jetzt zünden die verflixten Wachen sogar von Ihnen gelöschte Lichtquellen wieder an!



Atmosphärisch ist Dark Project 2 über jeden Zweifel erhaben.

Andreas Sauerland

Obwohl die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger auf den ersten Blick eher unspektakulär erscheinen, ist *Dark Project 2* weit mehr als nur ein lauwarmer Aufguss des genialen Vorgängers. Die zahlreichen Detailverbesserungen, allen voran die überragende Künstliche Intelligenz der Gegner, machen Garretts zweites Abenteuer zu einem wahrlich haarsträubenden Erlebnis. Es macht buchstäblich einen höllischen Spaß, die cleveren Wachen und Mechanisten auf die verschiedensten Arten auszutricksen, alte korrupte Geldsäcke um ihr Vermögen zu bringen und gleichzeitig zu verfolgen, wie die filmreife Handlung immer wildere Kapriolen schlägt. Looking Glass ist ein Kunststück gelungen: *Dark Project 2* ist tatsächlich in jeder Hinsicht besser als der ohnehin schon umwerfende Vorgänger. Absolutes Pflichtprogramm - um den Meisterdieb kommen Sie dieses Jahr nicht herum.



HINTERHALT In einer solchen Situation haben Sie eigentlich schon verloren. Wachen, die erst einmal auf Sie aufmerksam geworden sind, abzuhängen, ist außerordentlich schwer und endet meistens tödlich.

ert Sie mit Kanonenkugeln oder scharfen Sägeblättern. Nach einer Weile bekommen Sie allerdings einen Hinweis, wie Sie die riesigen Gegner ganz einfach ausschalten können ...

Im Gegensatz zum ersten Teil wurde in *Dark Project 2* auf ein Tutorial verzichtet – stattdessen gehen Sie in den ersten zwei bis drei Spielabschnitten vergleichsweise harmlosen Aufträgen nach, die zum Standardrepertoire jeden Langfingers gehören dürften. Erst nach einer Weile offenbart *The Metal Age* eine seiner größten Qualitäten: Das Missionsdesign gehört zum Besten, was man in den letzten Jahren gesehen hat und birst förmlich vor unerwarteten Wendungen und Überraschungen. Einer Ihrer Aufträge besteht beispielsweise darin, belastendes Material gegen Ihren Erzfeind Truart zu beschaffen und dieses an anderer Stel-

Lichtschalter und Dampfmaschinen im Mittelalter? In Dark Project 2 müssen Sie auf buchstäblich alles gefasst sein.

le wieder abzuladen, damit die entsprechenden Leute es auch finden. In einer anderen Mission müssen Sie aus einem Hinterhalt entkommen und durch die Innenstadt unerkannt zu Ihrer Behausung gelangen. Einmal angekommen stellen Sie fest, dass die Wachen es sich schon bei Ihnen gemütlich gemacht haben und nur auf Sie warten. Es bleibt Ihnen keine andere Wahl, als das Dorf zu verlassen. Dummerweise benötigen Sie dazu den Schlüssel zum Stadttor – und der liegt in einem Geheimschrank Ihrer Wohnung ...

Spielprinzip genial, Leveldesign grandios, Atmosphäre fesselnd – *Dark Project 2* zeigt in beinahe jeder Disziplin der Konkurrenz, wo der Hammer hängt. Mit einer Ausnahme: Wie schon der erste Teil ist auch *The Metal Age* ohne Frage spannend und innovativ, aber nicht unbedingt hübsch anzuse-



Eine Warnung an ängstliche Menschen: Dark Project 2 könnte Ihre Nachtruhe gefährden!

Florian Stangl

Nach einem Wochenende mit *Dark Project 2* ist die Welt anders: Ich tappe ausschließlich im Dunklen zum Kühlschrank, schleiche auf Zehenspitzen ins Bad und stehe kurz vorm Herzinfarkt, wenn der Wind an den Fenstern meiner Wohnung rüttelt. Die Atmosphäre des Spiels ist unvergleichlich, die Gegner agieren faszinierend hartnäckig und die spielerischen Möglichkeiten sind vorbildlich für das gesamte 3D-Genre. Einzige die Grafik ist nicht mehr zeitgemäß, aber das sollte niemanden ernsthaft davon abhalten, sich mit den fesselnden Abenteuer des Meisterdiebs zu beschäftigen!

hen. Zwar polierten die Designer die eigens entwickelte Dark-Engine auf und spendieren dem Spieler nun satte 16-Bit Farbtiefe statt der letztjährigen 256 Farben; einen Schönheitspreis wird das Werk aber trotzdem nicht gewinnen. Lichteffekte suchen Sie weitgehend vergebens und selbst die Explosionen können sich nicht im Entferntesten mit Special-Effects-Feuerwerken wie *Wheel of Time* messen. Häuser, Bäume und Landschaften sind aus riesigen Polygonen zusammengesetzt und wirken dadurch nicht gerade elegant.

Über jeden Zweifel erhaben sind Sound und Synchronisation. Die deutschen Sprecher haben bei der Übersetzung ganze Arbeit geleistet: Keine Dialogpassage klingt aufgesetzt; zudem sorgen geschickt eingesetzte Stereoeffekte für die nötige Schaueratmosphäre.

Andreas Sauerland



AUF DER CD-ROM!

Videoreportage mit Spielszenen aus *Dark Project 2*.



HORRORFILM Die aufwendigen Zwischensequenzen erzählen die verschachtelte Handlung und sind schlichtweg grandios inszeniert.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt:

- **The Dark Project 2** 5/2000
Die Fortsetzung bietet wenig Neuerungen, überzeugt aber durch sinnvolle Detailveränderungen.
- **The Dark Project** 2/99
Der Vorgänger wurde durch ein völlig neues Spielprinzip zum Klassiker.
- **System Shock 2** 10/99
Gruselige Odyssee durch ein vermeintlich verlassenes Raumschiff.
- **Outcast** 8/99
Actionreiche Reise durch eine faszinierende Parallelwelt.
- **Messiah** 2/00
Engel auf Abwegen: Shiny mit einem ungewöhnlichen Action-Adventure.

GRAFIK

Leichte Verbesserungen zum ersten Teil.

SOUND

Sehr gut synchronisiert; atmosphärischer Sound.

STEUERUNG

Intuitiv und frei konfigurierbar.

MEHRSPIELER

Kein Mehrspielermodus vorhanden.

91%

SPIELSPASS

Dark Project 2

BENÖTIGT

Pentium 200
32 MB RAM
16x CD-ROM
HD: 350 MB

EMPFOHLEN

Pentium III/500
128 MB RAM
32x CD-ROM
HD: 500 MB

GRAFIK

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SOUND

✓ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG

Force-Feedback ✗

Im Auftrag Ihrer Majestät

Ein Spiel für Baumeister: In Majesty bestimmt die Art, wie Sie Gebäude errichten, das Verhalten Ihrer Einheiten.

FAKTEN

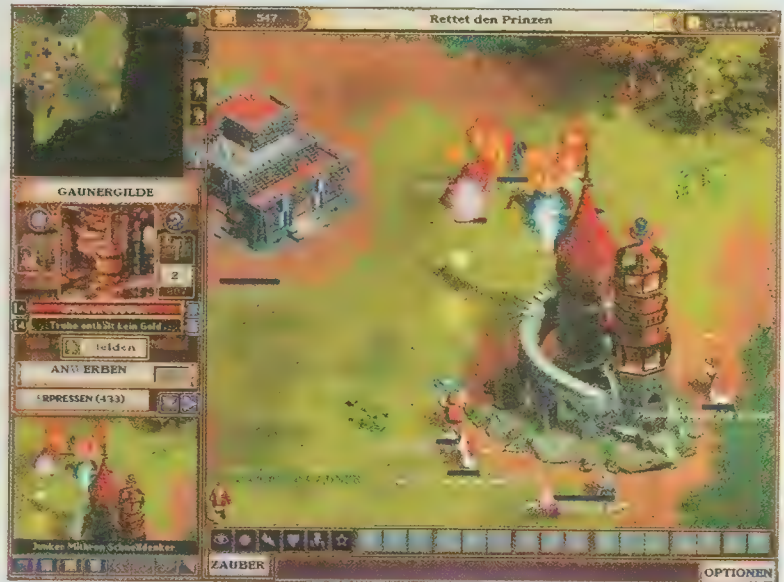
■ ENTWICKLER Cyberlore ■ VERTRIEB Hasbro Interactive ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- 30 Gebäude
- 16 Charakterklassen
- Mehr als 30 Monsterarten
- Zwei Zoomstufen
- 20 Missionen
- Keine Zwischensequenzen
- Keine durchgängige Handlung

Normalerweise ist bei Echtzeitstrategiespielen die Vorgehensweise klar: Kasernen errichten, Einheiten ausbilden, Ressourcen abbauen, Feind ausknocken. Doch was passiert, wenn ein Titel auf all diese lieb gewonnenen Rituale verzichtet? *Majesty* tut genau das - mit überraschendem Erfolg.

In *Majesty* haben Sie eigentlich nur zwei Aktionsmöglichkeiten: Häuser bauen und Geld eintreiben. Alle anderen aus vergleichbaren Echtzeit-Titeln bekannten Optionen (Einheiten anwählen, Formationen erstellen, Angriffe durchführen) fallen weg. Von Ihrem Palast aus lassen Sie Schmieden, Kasernen, Zaubereergilden und Wachtürme errichten. Diese geben Ihnen dann zwar die Möglichkeit, Upgrades zu erforschen oder Krieger anzuwerben - Ihre Kämpfer und Magier stellen sich aber bald als sehr eigenwillige Zeitgenossen heraus, denen es nicht im Traum einfallen würde, sich von Ihnen etwas sagen zu lassen. Wie so oft im Leben gilt auch hier: Geld regiert die Welt. Um Ihre herumwuselnden Einheiten feindliche Gebäude oder Monster angreifen zu lassen, müssen Sie schon in Form einer ausgesetzten Belohnung mit reichlich Scheinen wedeln. Dann allerdings reißen sich Ihre Mannen zusammen und agieren auch ohne Ihre direkte Einwirkung verblüffend logisch: Größere Gegner werden umzingelt, Bogenschützen halten den richtigen Abstand zum Ziel und verletzte Kämpfer ziehen sich zurück, um sich Heiltränke zu beschaffen. Die Konsequenz des ungewöhnlichen Spielprinzips: Aufbau-Fans können



ELFENBEINTURM Besonders die Gebäude der Magier sind in der Regel heftig umkämpft. Die Zaubersprüche sind für einige sehenswerte Lichteffekte gut.

sich entspannt darauf konzentrieren, Upgrades zu erlangen, neue Waffen zu entwickeln und sich um die richtige Positionierung ihrer Gebäude zu kümmern, während das Fußvolk gemächlich die lästige Kleinarbeit erledigt. Leider bietet *Majesty* neben dem originellen Grundkonzept in puncto Grafik, Sound und Missionsdesign nur gehobene Durchschnittskosten: Die 20 Levels sind unabhängig voneinander anwählbar und durch keine Hintergrundgeschichte miteinander verbunden und die Grafik ist aufgrund einiger sehenswerter Lichteffekte hübsch anzuschauen, aber vom Monumental-Look eines *Age of Kings* meilenweit entfernt.

Andreas Sauerland



Majesty ist das perfekte Strategiespiel für Leute, die eigentlich gar keine Strategiespiele mögen.

Andreas Sauerland

Eigentlich seltsam: Ein Strategiespiel, das einem alle Handlungsoptionen aus der Hand nimmt, die für das Genre typisch sind - und trotzdem fesselnd ist! Das ruhige Gameplay dürfte vor allem diejenigen ansprechen, denen *Age of Empires* und Co. zu hektisch waren. Kenner werden wegen der gemächlich ablaufenden Missionen und des moderaten Schwierigkeitsgrades schnell gelangweilt sein.

In Majesty können Sie auf den Abbau von Ressourcen und die Steuerung Ihrer Einheiten getrost verzichten. Das machen Ihre Männer schon für Sie.



ZAHLTAG Ihre wichtigste Finanzquelle sind die Steuern, die Sie von eigenständig handelnden Geldeintreibern einholen lassen.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Age of Empires 2** 11/99
Die Referenz: Besser kann man Echtzeitstrategie nicht inszenieren.
- **Heroes of M & M3** 06/99
Das rundenbasierte Äquivalent zu Majesty läuft noch gemächlicher ab.
- **WarCraft2** 02/96
Damals richtungsweisend, wirkt WarCraft 2 heute deutlich angestaubt.
- **Majesty** 05/2000
Ungewöhnlich und unterhaltsam: Majesty überzeugt durch ein frisches Spielprinzip und ansehnliche Optik.
- **Seven Kingdoms 2** 11/99
Durchschnittliche Fantasy-Echtzeit mit zähem Spielverlauf.

GRAFIK Gut
Sehr detaillierte Gebäude und nette Lichteffekte.

SOUND Befriedigend
Hier hat Majesty nur 08/15-Sounds zu bieten.

STEUERUNG Gut
Gewöhnungsbedürftig: die Einheitensteuerung.

MEHRSPIELER Befriedigend
Zu wenig Optionen und etwas langatmig.

79%
SPIELSPASS

Benötigt Empfohlen

Pentium 166 Pentium 233
32 MB RAM 64 MB RAM
4xCD-ROM 8xCD-ROM
HD: 360 MB HD: 450 MB

GRAFIK ✓ Software ✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide ✗ Aureal 3D
✗ Direct 3D ✗ Dolby Surround
✗ Open GL

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ✗

Aggressiver Tiefflieger

Der dritte Teil der legendären Serie greift nach der Krone der Helikopter-Simulationen.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Microprose ■ PREIS ca. DM 90,- ■ TERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Vier Helikopter
- Über 100 Vehikel
- Über 40 Waffensysteme
- Missionsgenerator
- Feldzug für vier Nationen spielbar



EUROPAS ANTWORT Der „Tiger“ ist die europäische Version eines modernen Anti-Tank-Helikopters. Als Bundeswehr-Pilot fliegen Sie ihn gegen die russischen Aggressoren.

Die Mutter aller Helikoptersimulationen meldet sich mit einem beeindruckenden Auftritt an der Front zurück.

In der Welt von *Gunship!* hat der dritte Weltkrieg bereits begonnen: Nachdem sich Russland dank einer klammerheimlichen Aufrüstungskampagne wirtschaftlich erholt hat, haben die ehemaligen Kommunisten nichts Besseres zu tun, als im friedlichen Polen einzufallen. Amerika, Großbritannien und Deutschland eilen dem Nato-Partner zu Hilfe und der Konflikt eskaliert.

Als Heeresflieger können Sie in *Gunship!* wahlweise am nun folgenden Feldzug eines der vier beteiligten Streithähne teilnehmen. Die USA und

England schicken Varianten des AH-64 Apache ins Feld, das deutsche Heer fliegt den Eurocopter „Tiger“ und die Russen setzen auf den Mil-28 Havoc.

Grafisch lässt *Gunship!* alle bisher da gewesenen Helikopter-Sims weit hinter sich. Die Landschaften bieten endlich ausgedehnte Waldflächen zum Verstecken, detaillierte Vehikel und Gebäude vervollständigen den hervorragenden Look. Erfreulicherweise lässt sich der Realismusgrad über zahlreiche Optionen genau den Wünschen des Spielers anpassen. Im leichtesten Modus ist *Gunship!* schon fast ein Ballerspiel, im Simulationsmodus dagegen fast schon frustrierend realistisch.

Sascha Gliss

Clever gemacht: Dank einstellbarem Realismusgrad fühlen sich sowohl Einsteiger als auch Simulationsfreaks im *Gunship!-Cockpit* zu Hause.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Gunship!** 5/2000
Der neue König der Helikoptersimulationen heißt *Gunship!* Grafik, Fluggefühl: Alles top!

■ **Comanche** 7/98
Auch in der Gold-Version ist der Oldie nicht mehr aktuell.

■ **Longbow 2** 11/98
Die ehemalige Genreferenz ist arg in die Jahre gekommen.

■ **Team Alligator** 2/2000
Mittelschwere Simulation mit Teammanagement.

■ **Comanche Hokum** 5/2000
Grafisch altbacken. Schmiert im Vergleich zu *Gunship!* ab.

GRAFIK Sehr gut
Opulente Landschaften schmeicheln dem Auge.

SOUND Sehr gut
Cockpit-Funk in drei Sprachen

STEUERUNG Sehr gut
Tastaturbelegung genretypisch umfangreich.

MEHRSPIELER Gut
Internet-Gefechte auch auf der MS Zone.

85%
SPIELSPASS

Gunship!

BENÖTIGT EMPFOHLEN
Pentium II 266 Pentium II 300
32 MB RAM 64 MB RAM
4x CD-ROM 12x CD-ROM
HD: 150 MB HD: 260 MB

GRAFIK **SOUND**
✓ Software ✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide ✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D ✗ Dolby Surround
✗ Open GL

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ✓

KURZTESTS

DSF Fußballmanager

■ GENRE Fußballmanager ■ ENTWICKLER Caffeine
■ VERTRIEB Ubi-Soft ■ USK Ohne Altersbeschr.



SYMBOLTRÄCHTIG Der Manager läuft ausschließlich im 800x600-Fenster ab.

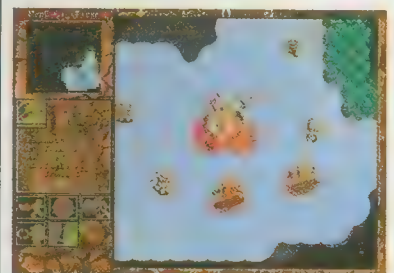
Wer vor der Komplexität von *Anstoss 3* zurückschreckt und trotzdem europäische Spitzenklubs managen und trainieren möchte, sollte sich den *DSF Fußballmanager* anschauen. Der Zweite-Liga-Haussender leiht allerdings nur seinen Namen und tritt sonst nicht in Erscheinung. Vor allem Einsteigern kommen der niedrige Schwierigkeitsgrad, die übersichtliche Oberfläche und viele automatische Abläufe (Merchandising, Sponsoring) entgegen; Statistiken und Analysen lassen aber zu wünschen übrig. Die vorgefertigten, spannenden 2D-Spielszenen werden im Minifenster zelebriert. *Anstoss 3*- oder *Kicker*-Kenner fühlen sich klar unterfordert. (pm)

SPIELSPASS

64%

WarCraft 2 - Battle.net

■ GENRE Echtzeit-Strategie ■ ENTWICKLER Blizzard
■ VERTRIEB Havas Interactive ■ USK Ab 16 Jahren



ANTIQUIERT Grafik und Spieltiefe wirken mittlerweile deutlich überholt.

Das 1996 erstmals erschienene *WarCraft 2* zählt heute mit weltweit über 2,5 Millionen verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Echtzeit-Strategiespielen aller Zeiten. In der jetzt erschienenen Sonderauflage der Saga um einen Krieg zwischen Menschen und Orks sind neben der Original-Vollversion noch das Expansion-Set *Beyond the Dark Portal* sowie der Battle.net-Zugang für Mehrspielerpartien auf dem Blizzard-eigenen Server enthalten. Trotz insgesamt über 100 Mehrspielerkarten und einigen handwerklichen Detailverbesserungen macht *WarCraft 2* heutzutage einen zu angestaubten Eindruck, um noch ernsthaft mit *Starcraft* oder *Age of Empires* mithalten zu können. (as)

SPIELSPASS

72%

My friends all drive Porsche

Altbewährtes Spielkonzept in aufregend neuer Verpackung: EA schickt das bisher beste Need for Speed auf die Straße.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Electronic Arts ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ PREIS ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersbeschränkung

AUF EINEN BLICK

- 14 Strecken
- Über 80 Fahrzeuge aus fünf Jahrzehnten
- 4 Fahrzeugklassen
- 4 Einzelspielermodi
- Multimediale Porsche-Historie



Brüllende Motoren, teure Karossen und waghalsige Fahrmanöver, für all das steht die *Need for Speed*-Serie. Im jüngsten Teil der Benzinsaga dreht sich alles um die Produkte der schwäbischen Edelschmiede Porsche.

Wohl kein anderer deutscher Name lässt die Herzen von Sportwagenfans in aller Welt höher schlagen als jener der Familie Porsche. Bereits seit den 50er-Jahren stellt das Traditionsunternehmen aus dem Schwabenland kompromisslose und elitäre Fahrmaschinen für sportlich ambitionierte Autofahrer her. Luxusgefährte geben ideale Hauptdarsteller für Fahrsimulationen ab, so können finanziell herausgeforderte Möchtegern-Sportwagenfahrer wenigstens virtuell Gummi geben.

Seit Jahren schickt die *Need for Speed*-Serie Spieler in sündhaft teuren Spaßmobilen der verschiedensten Automarken auf die Rennstrecke. Insofern begeht der jüngste Spross dieser Spielfamilie einen mittelschweren Stilbruch: Statt möglichst viele verschiedene Fabrikate zu simulieren, beschränkt sich Teil 5 auf einen Hersteller, nämlich Porsche.



BAUKASTENSYSTEM Nicht nur die Instrumente in diesem 356 Speedster erinnern an den Käfer. Der Porsche ist ein direkter Nachfahre des Wolfburger Krabbeltiers.

Wer von einem Porsche spricht, meint für gewöhnlich den 911, den bis heute erfolgreichsten Wagen dieses Herstellers. Tatsächlich nimmt der „Elfer“ auch im Spiel eine sehr wichtige Rolle ein, von den simulierten Autos gehören die allermeisten di-

rekt zur Familie dieses markanten Sportlers. Dennoch bietet der Fuhrpark in *Need for Speed: Porsche* einiges mehr. Neben kommerziell weniger erfolgreichen Modellen wie dem 944 oder dem 928 stehen nämlich auch heiße Rennwagen wie der 935



■ RASEN IM SCHWARZWALD
Vor malerischer Naturkulisse heizen diese beiden Porsche um die Wette.



TEUER SPASS Dieser 911 Turbo hat unfreiwillig Bekanntschaft mit der Leitplanke gemacht. Eine teure Reparatur ist unvermeidlich.

„Moby Dick“ und der legendäre 959, der vielleicht teuerste Seriensportwagen aller Zeiten, in der Garage. Bevor Sie jedoch mit solchen Ungewöhnlichkeiten die Straßen unsicher machen können, müssen Sie sich diese in alter Rennspielmanier verdienen. Zu Beginn Ihrer Karriere sind nur einige wenige der insgesamt über 80 Wagen frei verfügbar. Wer sich erfolgreich durch die verschiedenen Einzelspielerdisziplinen kämpft, erhält nach und nach Zugang zu den automobilen Prachtstücken. Insgesamt bietet *Need for Speed: Porsche* vier verschiedene Spielmodi für Solofahrer. Neben dem stinknormalen Rennmodus locken der Knockout-Wettbewerb, die Evolution-Pokale und eine Karriere als Testfahrer im Stammwerk.

Im Knockout finden mehrere Rennen hintereinander statt, wobei der jeweils letzte Fahrer ausscheidet. Der Wettbewerb läuft so lange, bis sich schließlich nur noch zwei Fahrer zum finalen Duell gegenüberstehen. Wer sich als Testfahrer beim Porsche-

Lebensnahes Fahrgefühl, ein umfangreicher Fuhrpark und beeindruckende Grafik machen Porsche zum derzeit heißesten Rennspiel der Saison.



AUF DER CD-ROM!

Live dabei: Unser Video zeigt die heißesten Rennen.



KLAPPE AUF In der Garage können Sie Türen und Klappen öffnen und einen genaueren Blick auf die Objekte der Begierde werfen.

Der Familienstammbaum

Der knackige 911 ist ein wahrer Dauerbrenner. Seit 35 Jahren begeistert der Wagen mit den charakteristischen Glubschaugen die Autofahrer.

Porsche 911 1964



DER ERSTE SEINER ART 1964 beginnt die Produktion des 911. Der 6-Zylinder Boxer im Heck verfügte über 2 Liter Hubraum und leistete für damalige Verhältnisse sehr sportliche 130 PS.

TIPP: Wie bei allen frühen 911ern sollten Sie in schnellen Kurven mit dem Gas vorsichtig umgehen. Wer das Pedal im Kurveneingang lupft, bringt das Heck zum Ausbrechen.

TUNING: Investieren Sie zunächst in ein besseres Fahrwerk.

Porsche 911 Carrera RS 2.7 1972



DAS URVIECH Mit dem Carrera 2.7 eröffnete Porsche in den 70ern das aerodynamische Wettrüsten. Als einer der ersten Serienwagen trug dieser 911 einen Heckspoiler, daher auch der Kosenamen „Entenbürzel“. Der Spoiler sorgte dafür, dass der Motor seine brachialen 210 PS auf die Straße brachte.

TIPP: Trotz Heckspoiler hat dieser getarnte Rennwagen eine nervöse Hinterhand. Also gilt auch hier: Vorsicht vor zu hektischen Lenk- und Gasbefehlen.

TUNING: Der 2.7-Liter-Motor ist schon im Originalzustand sehr kräftig. Fahrwerkstuning und mehr Anpressdruck hinten bringen dem ungestümen Heck Manieren bei.

Porsche 930 Turbo 1974

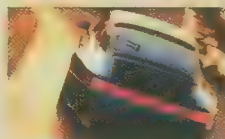


DAS KRAFTWERK Der vielleicht brutalste Wagen, den Porsche jemals für die Straße entwickelt hat. Mit 260 PS und einem mächtigen Turbo-Schlag überforderte dieses Monstrum so manchen Fahrer. Da half auch der Heckflügel im Campingtisch-Format oft nicht mehr weiter.

TIPP: Legen Sie sich am besten ein rohes Ei zwischen Fußsohle und Gaspedal. Das giftige Fahrverhalten dieses Boliden verzeiht – fast – keine Fehler.

TUNING: Teile für den Turbo sind extrem teuer, vor allem für den Motor. Wenn Sie genug auf der hohen Kante haben, sollten Sie sich einen verbesserten Lader zulegen. Das bringt bis zu 150 PS an Mehrleistung.

Porsche Carrera 4 1989



DER GEZÄHMTE Porsches erster Großserienwagen mit Allradantrieb missfiel den Puristen. Sie bemängelten das problemlose Fahrverhalten und den gesteigerten Luxus im Innenraum. Schnell war dieser 911 aber allemal: Aus 3,6 Litern Hubraum schöpfte er 250 PS.

TIPP: Viel unkomplizierter zu fahren als seine Vorgänger. Hervorragende Straßenlage und Traktion dank permanentem Allradantrieb.

TUNING: Konzentrieren Sie sich zunächst ruhig aufs Motortuning, das Fahrwerk ist ab Werk besser als bei allen Vorgängermodellen.

Porsche Coupé Carrera 1997



DER GEPLÄTTETE Erstmals in der Geschichte des 911er-Designs legten die Entwickler Hand an die getunnelten Frontscheinwerfer. Ein „Sakrileg“ war die Einführung des 3,3-Liter-Motors mit 330 PS und Wasserkühlung. Porsche-Fans vermissten das heisere Fauchen der (luftgekühlten) Vorgänger.

TIPP: Der wohl gutmütigste und gleichzeitig schnellste 911. Aber auch dieser Wagen hat einen Grenzbereich, in dem er nur mühsam zu bändigen ist. Fahren Sie am besten mit Traktionskontrolle und ABS, um ganz sicher zu gehen.

TUNING: Eine Frage des Geschmacks. Dieser Wagen ist ab Werk schon schnell und sicher.

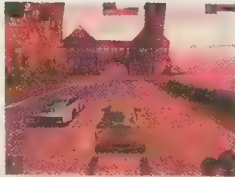
Streckenübersicht

Insgesamt 14 Strecken können Sie in Need for Speed: Porsche unter die breiten Räder nehmen. Wir haben uns die neun Etappenstrecken und fünf Rundkurse für Sie genauer angesehen. Tipps für Abkürzungen beziehen sich übrigens auf den Kurs in regulärer Fahrtrichtung.

Etappenstrecken:

Côte D'Azur:

Die relativ hügelige Strecke wartet mit einigen engen Kurven auf. Ansonsten eher problemlos zu fahren. Nehmen Sie nach dem Dorfeingang die Abkürzung vor dem Baum links.



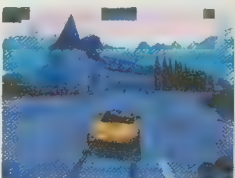
Schwarzwald:

Eine Mischung aus befestigten Straßen und rutschigen Schotterwegen. Besonders auf den Waldstrecken empfiehlt sich eine ruhigere Gangart. Im Abschnitt auf der großen Wiese sind Sie oft schneller, wenn Sie nicht dem Straßenverlauf folgen, sondern übers Grün abkürzen.



Pyrenäen:

Eine hügelige Strecke mit einigen unübersichtlichen, weil hinter Kuppen versteckten Kurven. Empfehlenswert: Ein kurzes Getriebe und viel Abtrieb an der Hinterhand.



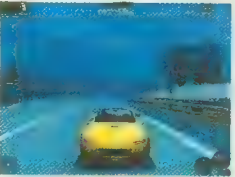
Alpen:

Extrem kurvig und hügelig und gleichzeitig eine der schönsten Strecken. Sie beginnen im Tal und gelangen über Passstraßen ins malerische und verschneite Bergdorf.



Autobahn:

Sehr schnelle Strecke mit lang gezogenen Kurven und vielen Geraden. Viele Abkürzungen. Versuchen Sie an den Ver-



zweigungen stets die linke Abfahrt zu nehmen. Kurz vor Schluss erwartet Sie eine enge Stelle an einem Grenzübergang.

Auvergne

Leichte bis mittelschwere Kurven, mit einer ziemlich engen Passage durch eine mittelalterliche Stadt. Hier befinden sich auch einige Abzweigungen. Probieren Sie am besten selber, welche der Alternativrouten Ihnen am ehesten liegt.



Normandie:

Insgesamt mittelschwerer Kurs mit relativ gut einsehbaren Kurven. Um abzukürzen, fahren Sie am großen Bauernhof im mittleren Streckenabschnitt vor den gestapelten Heuballen scharf links. Der Weg zurück auf die reguläre Strecke führt über die kleine Sprungschanze links.



Industriegebiet:

Sehr schneller Kurs mit langen Geraden. Einige Kurven sind allerdings mit Vorsicht zu genießen, da sie nicht mit Top-speed genommen werden können. Zwei lohnende Abkürzungen finden Sie in der Nähe des Stahlwerks. Suchen Sie nach den Toreinfahrten in die Hallen.



Korsika:

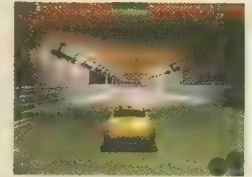
Wunderschöne Strecke mit verwirrend vielen Abzweigungen. Steiler Streckenverlauf, viele enge Kurven und Tunnel. Nehmen Sie an der ersten Abzweigungsmöglichkeit die Holzbrücke in den alten Minenschacht.



Rundkurse:

1. Monte Carlo 1

Rundkurs durchs mondäne Fürstentum. Der Formel-1-Strecke am ähnlichsten, aber nicht mit ihr identisch. Enge Kurven und Gassen drücken aufs Durchschnittstempo.



2. Monte Carlo 2

Dem ersten Kurs recht ähnlich, allerdings etwas enger. Passen Sie gegen Rundenende auf dem Casinovorplatz auf, dass Sie nicht in den runden Springbrunnen donnern.



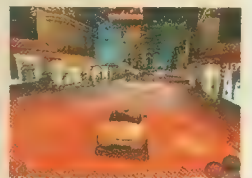
3. Monte Carlo 3

Länger und etwas schneller als Kurs zwei, dafür aber auch mit mehr Kurven bestückt. Je nach Spielmodus finden Sie in jeder Monte-Carlo-Strecke übrigens Abkürzungen.



4. Monte Carlo 4:

Wiederum etwas länger als Kurs drei, die Kurven lassen sich allerdings gut nehmen und auf den Geraden werden recht ordentliche Höchstgeschwindigkeiten erreicht.



5. Monte Carlo 5:

Der insgesamt schnellste der fünf Kurse in Monte Carlo. Schnelle, lange Kurven gepaart mit langen Geraden ermöglichen hohen Top-Speed im größten Gang.



Team meldet, sollte außer einem Talent für wilde Fahrmanöver eine lockere Einstellung zur Straßenverkehrsordnung mitbringen: Neben diversen Fahrübungen wie Slalom oder Powerslide stehen hier nämlich riskante Hochgeschwindigkeitsfahrten auf dem Programm, bei denen Ihnen die wachsame Polizei mit Porsche-Streifenwagen im Nacken sitzt. Auf diesen hektischen Auslieferungsfahrten müssen Sie Neufahrzeuge unter

Zeitdruck und unbeschädigt bei der ungeduldigen Kundschaft abliefern.

Die Evolution-Cups schließlich stellen die vielleicht interessanteste Alternative dar. Hier wandeln Sie auf den Spuren der Porsche-Geschichte durch die drei großen Epochen des Unternehmens: Die klassische, die „goldene“ und die moderne Ära bieten verschiedene Wettbewerbe, die jeweils über mehrere Strecken führen. Die Teilnahme an jedem Turnier

kostet natürlich Startgebühren und auch die fahrbaren Untersätze bekommen Sie hier nicht gratis. In diesen Rennen haben Sie außerdem die Möglichkeit, Ihr Auto individuell auf die Strecke einzustellen oder – das nötige Kleingeld vorausgesetzt – mit Tuningteilen aufzumotzen. Je nach Platzierung erhalten Sie in jedem Evolution-Rennen Meisterschaftspunkte, die sich auf Ihrem Bankkonto als warmer Dollarregen niederschla-

Testcenter

Need for Speed: Porsche

Installiert und läuft



Marcus Esposito

Need for Speed: Porsche läuft nur auf Grafikkarten mit Nvidia-Chipsatz wirklich flüssig. Mit einer Voodoo3 3500 ließ sich in fast keiner Einstellung ein sauberes Spiegelgefühl aufbauen.

- Selbst wenn Sie die Auflösung auf 640x480 herunterschrauben, werden Sie mit einer V3 kein wirklich flüssiges Spiel bekommen. Im Gegensatz dazu: Selbst mit einer TNT2 kann man in 1.600x1.200 flüssig spielen, wenn man ein paar Details ausschaltet.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

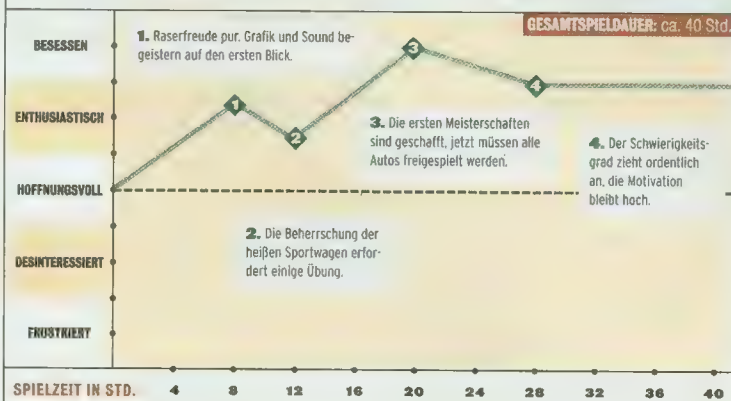
	PROZESSOR	RAM	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
			32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millennium G400		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Rage128 ATI Rage Fury		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Savage4		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo2 Diamond Monster 3D II		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP		640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.
* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.

WAS IST WAS? ■ Technisch unmöglich ■ Unzumutbar ■ Akzeptabel ■ Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Need for Speed: Porsche bietet viel fürs Geld: Vier unterschiedliche Spielmodi halten den Fahrer bei der Stange. Das Freispielen der heißen Öfen sorgt für zusätzliche Motivation.



LEGENDEN UNTER SICH Dank überlegener Motorleistung haben die 911er keine Schwierigkeiten, den VW-Porsche hinter sich zu lassen.

Need for Speed ist die derzeit beste Alternative zu einem echten Porsche.

gen. Wer nach dem letzten Wettbewerb die Mindestpunktzahl erreicht hat, rückt vor in die nächste Epoche und kann seine sauer verdienten Moneten für die neuesten Porsche-Modelle ausgeben.

Ganz gleich, für welchen Fahrmodus Sie sich entscheiden: *Need for Speed* bietet in der fünften Auflage grundsätzlich sowohl Rundkurse als auch die aus dem ersten Teil der Serie bekannten und populären Etappenstrecken. Fahrerisch und optisch stellen diese Kurse die älteren *Need*



ALLES IM BLICK Die Innenräume der Autos inklusive der Porsche-Armaturenbretter sind komplett in 3D berechnet.



DIE KLASSIKER Leistungsmäßig halten diese Oldies mit heutigen Mittelklassewagen nicht mit. Aber wen stört das, bei dem Aussehen?



MAURERPORSCHE Obwohl er relativ preisgünstig und schnell war und über ausgezeichnete Fahreigenschaften verfügte, erreichte der 944 nicht annähernd den Kult-Status der 911er-Baureihe.

for Speed-Strecken klar in den Schatten. Exklusive Autos verlangen nach einem mondänen Betätigungsfeld, und so prügeln Sie Ihre Sportwagen an den schönsten Orten Europas über die Straßen. Von einer kurvenreichen Bergstrecke auf Korsika über einen Highspeed-Kurs auf der deutschen Autobahn bis hin zu mehreren Varianten des legendären Grand-Prix-Parcours von Monte Carlo reicht die Auswahl. Insgesamt stehen 14 Strecken auf dem Programm, leichte Modifikationen der Abzweigungen und das Umkehren der Fahrtrichtung sorgen für zusätzliche Abwechslung.

Fahrerisch entfernt sich *Need for Speed* mit dem aktuellen Teil vom

Freude am Fahren – Need for Speed: Porsche ist der vielleicht beste Grund, sich ein ordentliches PC-Lenkrad zuzulegen.



HOT IN THE CITY Im offenen Speedster durch das nächtliche Monte Carlo.

simplen Raserspiel und macht einen deutlichen Schritt in Richtung Simulation. Gerade die frühen 911er – besonders der erste Turbo – stehen im Ruf, sich im Grenzbereich als giftige Heckschleudern zu entpuppen. Genau dieses Fahrverhalten legen diese Wagen dann auch im Spiel an den Tag und genau wie im richtigen Leben müssen Sie bei schneller Fahrt



Raserherz, was willst Du mehr? Vielleicht einen besseren Mehrspielermodus!

Florian Stangl

Schon das Röhren der Motoren im Heck sorgt für Herzklopfen, doch dann setzt das famose Streckendesign noch einen drauf. Der Porsche-Renner sticht seine Konkurrenz locker durch perfektes Design aus und begeistert mit dem unterschiedlichen Fahrgefühl, das stark vom gefahrenen Wagen abhängt. Doch am besten gefallen mir die beiden neuen Spielmodi, die eigentlich zwei eigenständige Spiele sind, die EA in ungewöhnlicher Großzügigkeit nicht gesondert verkauft. Wer *Driver* mochte, liegt bei *Factory Driver* richtig; wer *Gran Turismo* auf der PlayStation zockte, wird *Evolution* lieben. Fans des ersten *Need for Speed* haben ohnehin keinen Grund zu meckern – außer, sie mögen Porsche nicht. Schade ist es um die witzigen Mehrspielermodi des Vorgängers, die leider fehlen.

höllisch Acht geben, sonst riskieren Sie hässliche Kratzer im edlen Lack. Wer sich schwerwiegendere Beschädigungen zuzieht, erleidet einen Leistungsverlust. Geplatzte Reifen und Motoren sind der Albtraum eines jeden Porsche-Lenkers. Dank der lebensnahen Fahrphysik können Sie allerdings die meisten dieser Ausrutscher noch abfangen. Auch das funktioniert ganz ähnlich wie in einem echten Porsche: Ein beherzter Gasstoß und eine leichte Lenkradkorrektur reichen oft aus, um das widerpenstige Hinterteil zur Vernunft zu bringen.

Die Beherrschung des eigenen Autos ist gerade in höheren Ligen ein absolutes Muss, da die Computergegner hier pure Kampflinie fahren und die zahlreichen Abkürzungen auf den Strecken konsequent nutzen.

Sascha Gliss



MEINUNG

Grafisch und fahrerisch top. Das perfekte Rennspiel heißt Need for Speed: Porsche.

Sascha Gliss

Need for Speed-Fans der ersten Stunde dürfen aufatmen: Electronic Arts hat sich die Beschwerden der Spieler zu Herzen genommen und mit *Porsche* den umfangreichsten und realistischsten Teil der Serie geschaffen. Die Strecken und Autos sehen hervorragend aus und sind erstaunlich detailliert. Vom spielautomaatennählichen Fahrgefühl der Vorgänger verabschiedet sich Teil fünf zum Glück: Die Fahrphysik ist endlich wirklichkeitsgetreu genug, um für gesunde Adrenalinstöße zu sorgen. Ein Lenkrad ist daher zum vollkommenen Genuss der schwäbischen Boliden fast schon Pflicht. Für gehörige Langzeitmotivation sorgen schließlich die zahlreichen Wettbewerbe, Spielmodi und Fahrzeuge. Wenn das nicht reicht, wird wie bei den Vorgängern im Internet reichlich Nachschub finden. Die in *Need for Speed* übliche Datenbank mit multimedialem Glitterwerk zur Firmenhistorie der Sportwagen-schmiede ist ein zusätzliches Schmankerl, eine Fundgrube an Informationen und rundet den hervorragenden Gesamteindruck ab.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **NFS: Porsche** 5/2000
Die neue Referenz der Fahrsimulationen. Grafik, Realismus, Motivation: Hier stimmt alles.
- **Driver** 5/1999
Als Steve-McQueen-Verschnitt rasen Sie für den Mob durch US-Großstädte.
- **NFS: Brenn. Asphalt** 3/99
Rasen für Kohle. Sieht im Vergleich zum Nachfolger alt aus.
- **Käfer: Total** 4/2000
Hübsche Grafik und abwechslungsreiche Disziplinen.
- **N.I.C.E. 2** 12/98
Rennsport brutal: Per Bleihagel auf Rennpodest.

GRAFIK

Sehr gut

Spektakuläre Lichteffekte auf detaillierten Karossen.

SOUND

Sehr gut

Stille: Brüllende Motoren und quietschende Reifen.

STEUERUNG

Gut

Mit Lenkrad perfekt, Tastatur nur bedingt geeignet.

MEHRSPIELER

Ausreichend

Langweilig. Simple Rennen für bis zu acht Piloten.

Langweilig. Simple Rennen für bis zu acht Piloten.

Langweilig. Simple Rennen für bis zu acht Piloten.

Langweilig. Simple Rennen für bis zu acht Piloten.

Langweilig. Simple Rennen für bis zu acht Piloten.

Langweilig. Simple Rennen für bis zu acht Piloten.

Langweilig. Simple Rennen für bis zu acht Piloten.

Need for Speed: Porsche

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium MMX 200	Pentium MMX 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Software ✓ 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D ✗ Open GL 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD
CDs pro Packung

STEUERUNG
Force-Feedback

90%
SPIELSPASS

Stark im Mittelfeld

Eidos' vergnüglicher Fußballbeitrag ist schulmäßig für Anfänger gestrickt – zulasten der Komplexität.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Silicon Dreams ■ VERTRIEB Eidos ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersbeschränkung

AUF EINEN BLICK

- Die original Liga-teams seit 68
- Der leichteste Einstieg seit *Bundesliga Stars 2000*
- Die dümmlichsten Reporterkommentare seit Heribert Fassbender

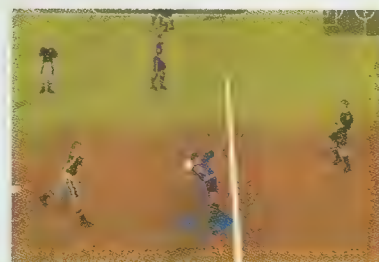
Nachdem der einstige Häkelkanal **tm3** zur Heimat für Fußballfans umfunktioniert worden ist, beginnt auch am PC eine neue Zeitrechnung: Dank UEFA kann selbst der behäbigste Sofastürmer das runde Leder kunstvoll durchs Stadion treten.

Eidos gelingt zwar trotz wertvoller Lizenz nicht das Kunststück, Genprimus EA Sports ins Abseits zu stellen, doch zumindest eine Qualität hebt das Spiel aus der Masse heraus: Während die FIFA-Serie mit ihrer Realitätsnähe Anfänger erstmal aus vollem Lauf vor den Kopf stößt, bietet **UEFA Jux** ohne Muskelkrampf vom Dauertraining. Begleitet von der Mannschaft Ihres Herzens, inklusive der Originaltrikots und echter Namen, laufen Sie vom Fleck weg in die europäischen Großarenen ein, um echte Champions-League-Luft zu schnupern. Entweder spielen Sie dazu die aktuelle Saison nach, denken sich Fan-

tasiepartien zweier Teams der Liga aus oder versuchen die Fußballhistorie zu verändern, indem Sie in alle Finals seit 68 aktiv eingreifen – jeweils ab einer festgelegten Schlüsselstelle. Lustig-dämliche Nebensache in diesem Zusammenhang: Auf den Banden der Urzeit-Endspiele wird bereits Sonys Playstation beworben.

Frei einstellbar ist die simple Steuerung über acht Knöpfe für Standardaktionen wie Schuss, Pass oder Stochern. Dasselbe gilt im Grunde für den Schwierigkeitsgrad, allerdings treibt auch dessen höchste Stufe keinem Profi Schweißperlen aus den Poren. Viel zu sehr neigt dafür der Ablauf Richtung Actionecke. Trotz eigenhändig bestimmbarer Formationen und Taktiken sind die Ballwechsel einfach und schnell. Entsprechend hoch ist die Trefferfrequenz und weil mit etwas Glück sogar Sololäufe von der Mittellinie aus zum Erfolg führen, werden noch wahre Gamepad-Dilettanten den Ball wiederholt über die Torlinie stolpern. Komplexe Spielzüge und übermäßig viele Schautricks dürfen Sie von **UEFA** also um Himmels Willen nicht erwarten. Grundsätzlich stürmt man geradeaus nach vorne, fertig. Die Anzahl der Kameraperspektiven ist auf drei beschränkt, als Ausgleich lassen sich Höhe und Nähe frei justieren.

tm3-Quasselonkel, die prima Souffleure für Helge Schneider abgeben würden („Ein gefährlicher Schuss – und kontrovers dazu!“), kommentieren das Geschehen wenig geistreich, tun dem Bolzspass aber keinen Abbruch. „Nur“ gut ist **UEFA**s Vorstellung aus dem technischen Blickwinkel: Stellenweise bewegen sich die Spieler, als würden Sie an Rückgratversteifung



STOCHERN UND STECHEN Taktiker schlagen die Hände über dem Kopf zusammen.

leiden und das Publikum ist Farbenmatsch – dank hoher Auflösungen und sonst hübscher Texturen reicht es trotzdem für den Grünbereich. Nicht unerwähnt soll zuletzt ein ärgerliches Testergebnis bleiben: Auf keinem Rechner mit Voodoo-3-Karte bekamen wir **UEFA** absturzfrei zum Laufen.

Daniel Ch. Kreiss



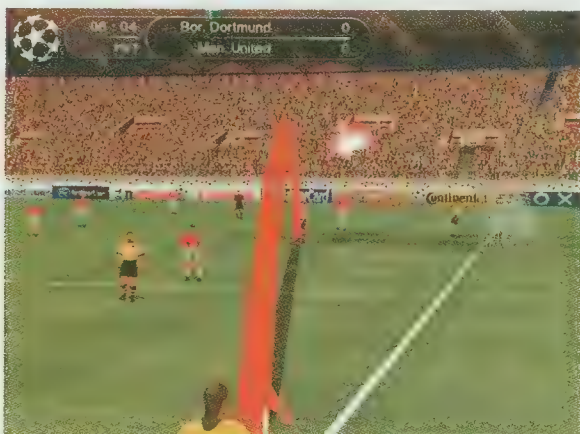
Eine Fußballumsetzung, bei der selbst Anfänger keinen Knoten in den Fingern bekommen.

Daniel Ch. Kreiss

UEFA ist das Richtige für lustiges Feierabendgebolze, das durch Tiefgang nur vermurkst würde: Hier gegen den Ball getreten, da den Fuß hingehalten, schon jubelt man das erste Mal. Mir macht so was Spaß, FIFA-gestaltete Profis werden hingegen unterfordert aufheulen. Ein bisschen Alibifunktion scheint der Geschichtsmodus zu haben, denn vom Alltag der League unterscheidet er sich nicht mal in Details. Übrigens: Die Stilleblüten aus dem Off zählen mittlerweile zu meinen Lieblingswitzen.

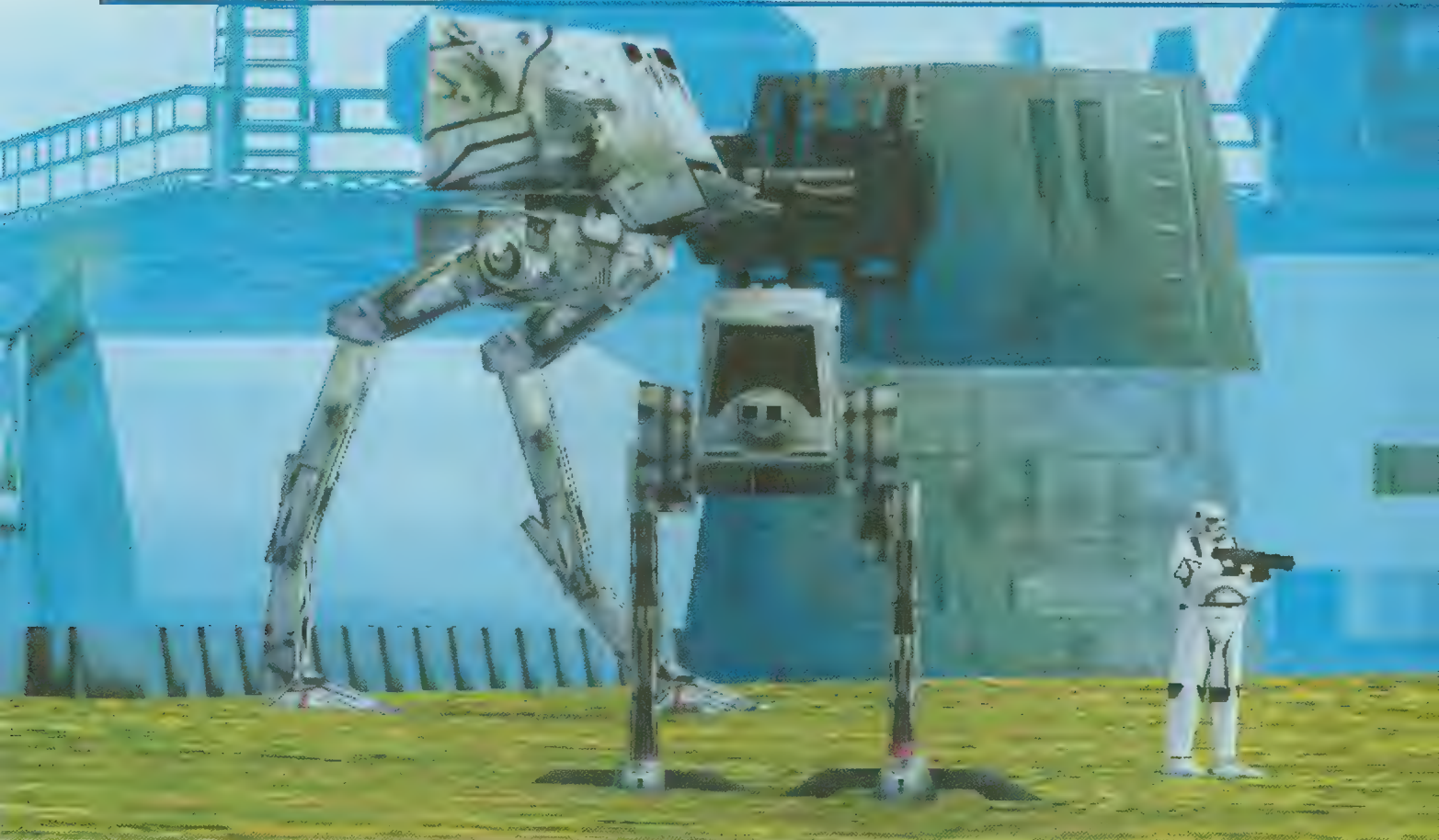


KLAFFENDES ZEITLOCH Beim Finale 1968 werden BigMac und Playstation beworben: Äh, hallo? Von der Digitalanzeige ganz zu schweigen.



BOGENLAMPE Die Steuerung unterscheidet sich nicht wesentlich vom Standard, ist nur eben auf das wirklich Nötige reduziert.

TESTURTEIL		UEFA Champions League 99/2000	
IM VERGLEICH Die Alternativen kurz vorgestellt. FIFA 2000 12/99 Der regierende Genrekönig. Wer hier siegt, darf sich Meister nennen. FIFA 99 1/99 Technisch eben etwas schwächer, spielerisch trotzdem weiterhin top. Bundesliga Stars 2000 9/99 Die abgespeckte Variante von EA Sports für den Massenmarkt. UEFA CL 99/2000 5/00 Für Anfänger toll, während Profis unterfordert werden. Technisch nicht so perfekt wie die Referenz. Fußball Internat. 11/99 In allen Belangen Durchschnitt, für die Mittagspause trotzdem lustig.		GRAFIK Gut Etwas steife Bewegungen, trotzdem sehr telegen. SOUND Befriedigend Unfreiwillig komische Kommentare. STEUERUNG Gut Leicht: anwendbar, nicht all zu vielseitig. MEHRSPIELER Gut Ein actionreicher Partygag, auch für Einsteiger.	BENÖTIGT EMPFOHLEN Pentium III/233 Pentium III 500 32 MB RAM 64 MB RAM 4xCD-ROM 8xCD-ROM HD-10 MB HD-10 MB GRAFIK <input checked="" type="checkbox"/> Software <input checked="" type="checkbox"/> EAX (SBLive!) <input checked="" type="checkbox"/> 3Dfx/Glide <input checked="" type="checkbox"/> Aureal 3D <input checked="" type="checkbox"/> Direct 3D <input checked="" type="checkbox"/> Dolby Surround <input checked="" type="checkbox"/> Open GL MEHRSPIELER Maximale Anzahl an Spielern Einzel-PC 2 Netzwerk 4 Internet - Anzahl der Spieler pro CD 1 CDs pro Packung 1 STEUERUNG Force-Feedback <input checked="" type="checkbox"/>
71% SPIELSPASS			



Bodenkrieg der Sterne

LucasArts' Echtzeit-Epos geht - technisch umgekrempelt - endlich an den Start. Hat sich das Warten gelohnt?

FAKTEN

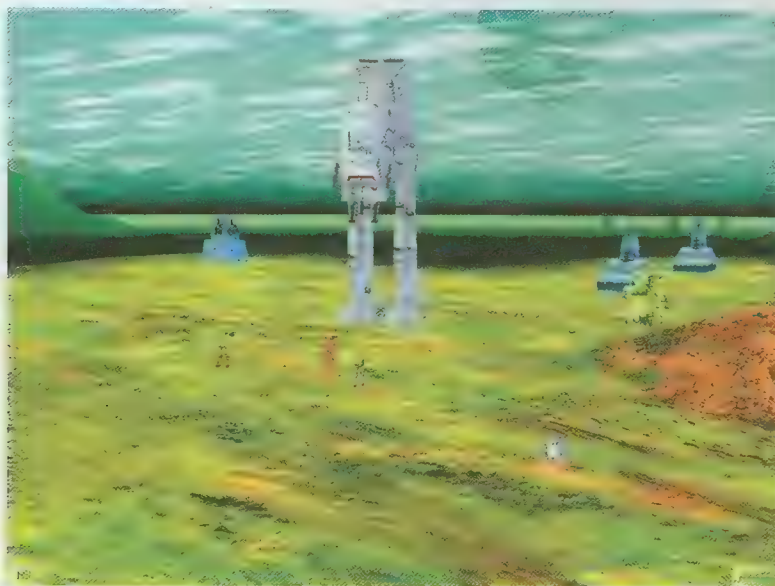
■ ENTWICKLER LucasArts ■ VERTRIEB THQ ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Zwei Kampagnen in einer
- 24 Einzelspieler-Missionen
- 27 Mehrspieler-Karten
- Über 40 Einheiten
- Missionsgenerator für Einzelgefechte

Schlüpfen Sie in die Uniform eines imperialen Feldherrn: Gigantische AT-AT-Kampfboter, Horden von Sturmtruppen und TIE-Fighter-Geschwader warten nur auf Ihre Befehle. Ruhm und Ehre erwarten Sie

als erfolgreichen Schlachtenlenker des Imperiums. An Misserfolge sollten Sie besser nicht denken, schließlich ist kein Geringerer als Darth Vader Ihr Boss in Force Commander.



WOOKIE GEGEN WALKER Auf Endor müssen Sie den Schutzschildgenerator des Todessterns zerstören. Im Nahkampf würde das AT-AT unsere Helden normalerweise einfach platttreten.

Bodengefechte spielen in der Star Wars-Trilogie eher eine untergeordnete Rolle. Bis auf die epische Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth (*Das Imperium schlägt zurück*) und den Kampf um den Mond Endor (*Rückkehr der Jedi Ritter*) standen sich die Rebellen und das Imperium in den drei Filmen hauptsächlich im Weltraum gegenüber. *Force Commander* verabschiedet sich vom luftleeren Raum und versetzt Sie in die Rolle des imperialen Bodensoldaten Brenn Tantor. Nachdem Ihr direkter Vorgesetzter im Kampf gefallen ist, werden Sie zum Leutnant befördert und tauschen somit die weiße Panzeruniform der Sturmtruppen mit dem Kommandantensessel an Bord eines Sternzerstörers. Hier führen Sie von nun an Ihre Untergebenen über das holografische Interface (HSI) gegen die Feinde des Imperators ins Feld. Wie der Name erahnen lässt, liefert das HSI Ihnen eine dreidimensionale Ansicht des Einsatzgebiets und sämtlicher Einheiten. Um im Schlachtgetümmel nicht den Überblick zu verlieren, lässt sich die virtuelle Kamera (fast) frei positionieren und zoomen. Ursprünglich war für das LucasArts-Echtzeitspektakel eine eher

■ IN DER ERSTEN REIHE
Eine gut befestigte imperiale Landeplattform in Nahaufnahme. Diese Perspektive ist allerdings zum Spielen nicht empfehlenswert, da die Übersicht auf der Strecke bleibt.

Star-Wars-Sixpack

Eine Mission im Spiel basiert auf *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*. Hier treffen Sie auf prominente Bekannte.



Han Solo

Der verwegene Schmuggler im Dienst der Rebellen muss den Schutzschildgenerator zerstören. Seine Begleiter schützen ihn beim Eindringen ins Gebäude.

Leia Organa

Die Prinzessin von Alderaan besitzt einen besonders guten Draht zu den Ewoks, die sie als Verbündete anwerben kann.

C3PO

Der Protokolldroide unterstützt Leia bei ihren Bemühungen, die Ewoks als Freunde zu gewinnen.

R2D2

Der fahrende Mülleimer stört mit seinen Systemen die Überwachungssensoren des Imperiums.

Luke Skywalker

Wie im Film *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* muss der junge Held es mit seinem Vater Darth Vader aufnehmen.

Chewbacca

Der riesige Wookiee unterstützt seine menschlichen Rebellenfreunde als starker und unerschrockener Kämpfer.



GEWISSENSBISSE In der Mitte der Kampagne wechseln Sie unvermittelt die Seiten und kommandieren für die zweite Hälfte des Feldzugs das Bodenheer der Rebellenallianz.

konventionelle, isometrische Perspektive geplant. Um technisch auf der Höhe der Zeit zu bleiben, stellten die Entwickler jedoch die Arbeiten an dieser Version ein und verpassten dem Spiel eine 3D-Engine à la *Earth 2150*.

Sie starten Ihre Offizierslaufbahn im Dienst des Imperiums mit einer Übungskampagne auf dem Wüstenplaneten Tatooine, der Heimat von Luke Skywalker. Die Handlung setzt zu Beginn des ersten Star-Wars-Films ein: Die Allianz hat die Pläne des Todessterns geklaut und sie mit den Droiden C3PO und R2D2 zu Obi-Wan Kenobi nach Tatooine geschickt. Sie

kommandieren nun den Suchtrupp, der losgeschickt wurde, um die rebellischen Roboter und die brisanten Blaupausen wiederzufinden.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Echtzeitstrategietiteln verzichtet *Force Commander* auf Rohstoffabbau und Ressourcenmanagement. Als Universalwährung im Spiel fungieren die Beförderungspunkte, die ähnlich wie die Prestigepunkte der *Panzer General*-Serie funktionieren und somit in etwa Ihr Ansehen beim Generalstab repräsentieren. Für jedes erfüllte Missionsziel und jede zerstörte Feindeinheit wird Ihr Punktekonto aufgestockt.

Testcenter

Force Commander

Installiert und läuft



Marcus Esposito

Force Commander zeichnet sich durch seinen RAM-Hunger aus. Bei fast allen Grafikkarten das gleiche Bild: mit 64 MB RAM Hauptspeicher bei hoher Auflösung kaum spielbar.

- Wenn Sie die Auflösung auf 640x480 heruntersetzen, erhalten sie selbst auf älteren Rechnern gute Frameraten. Beachten Sie, dass bei hohem Gegnereinkommen (z.B. Mehrspieler) auch ein Pentium III in die Knie geht.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

	PROZESSOR	Pentium 200 MMX	Pentium II 300	K6-2 300	Celeron 400	Pentium III 500
	RAM	32 64	64 128	64 128	64 128	64 128
G400 Matrox Millennium G400	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■
Savage4	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■

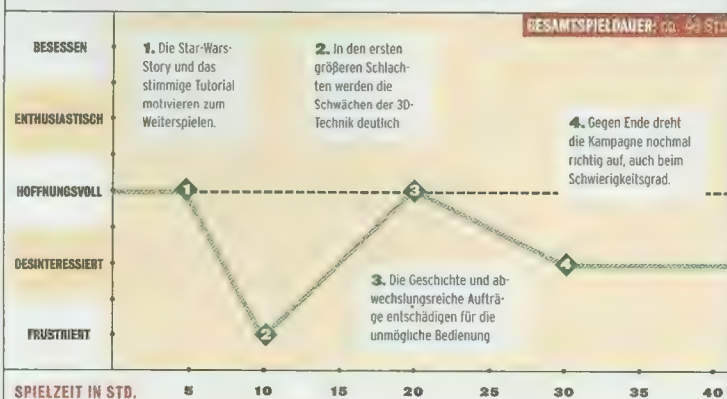
* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.

* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.

WAS IST WAS? ■ Technisch unmöglich ■ Unzumutbar ■ Akzeptabel ■ Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Force Commander ist eine Achterbahn der Gefühle. Sie werden hin- und hergerissen zwischen Frust über die teilweise unmögliche Bedienung und Begeisterung für die Star-Wars-Geschichte.



MEINUNG

Mit aller Macht 3D - das konnte nicht gut gehen

Petra Maueröder

Echtzeitstrategie im Star-Wars-Universum - das ist etwas, worauf nicht nur ich mich Monate, ach was sag ich, Jahre gefreut hatte. Und Force Commander schafft es tatsächlich, dass ich mich stellenweise wie der treu ergebene Diener von Lord Vader fühle, der im Auftrag des Imperators die lästigen Rebellen rund um Milchbubi Luke Skywalker ausräuchert. Spannend, wenn man all das nachspielen kann, was man in den Filmen nicht sieht. Trotzdem hat's LucasArts wieder mal verbockert. Problem 1: Im Gegensatz zum brillanten Indiana Jones-Abenteuer aus gleichem Haus ist das Spieldesign nicht so gut, als dass man über die indiskutable Grafikqualität hinweg sehen könnte. Problem Nummer 2: Die Perspektive sorgt für die üblichen Verwirrspiele - man schwenkt und scrollt grundsätzlich in die „falsche“ Richtung. Was nicht zuletzt an der unnötig großen Bedienleiste liegt, die den Netto-Bildausschnitt zusammendampft. Wegen Schlampereien beim Routefinding und der Einheiten-Unausgewogenheit ist Force Commander selbst für Star-Wars-Fanatiker kaum empfehlenswert!

Trotz filmreifer Story und originellen Missionen verpasst Force Commander den Sprung in den Strategie-Olymp.

Mit diesem Vorrat bezahlen Sie sämtlichen Nachschub, Wartungs- und Reparaturkosten belasten Ihr Punkterservoir zusätzlich.

Neue Einheiten für Ihre Streitmacht produzieren Sie nicht etwa selber vor Ort, stattdessen sind Sie auf die Vorräte des Sternzerstörers im Orbit angewiesen. Insgesamt stehen drei Versorgungsschiffe zur Verfügung, die nur eine bestimmte Art von Einheiten transportieren können. Die Barkasse ist das größte der drei und versorgt Sie mit schwerem Gerät wie den gigantischen AT-AT-Walkern. Das Landungsschiff bringt leichte Einheiten wie Sturmtruppen oder AT-PT (eine Art Ein-Mann-Mech) ins Einsatzgebiet. Die Konstruktionsfähre schließlich ist für den Ausbau der Basis zuständig und liefert Ihnen Gebäude und Geschütze. Jeder dieser Transporter benötigt eine gewisse Flugzeit vom Mutterschiff auf die Oberfläche und zurück; Dies ersetzt die genreübliche Gebäudebauzeit und verhindert Basisaufbau im Sekundentakt.

Die eigentlichen Kampfeinheiten sind größtenteils aus den drei Kinofil-



FAMILIENTREFFEN Verschiedene AT-Walker im Größenvergleich. Der riesige AT-AT ist dank schwerer Panzerung am robustesten.



AUF IN DEN KAMPF Im Morgengrauen formiert sich eine imperiale Kommandoeinheit vor der eigenen Basis. Im Vordergrund sehen Sie die AT-PTs, eine Art Mini-Mech, die extra für das Spiel entwickelt wurden.



WIE IM FILM Die Snowspeeder der Rebellen wickeln die AT-ATs mit ihren Harpunenkabeln ein. Ohne Luftabwehr sind die Walker verloren.

men bekannt, allerdings bietet das Spiel, besonders auf der Seite der Rebellen, einige echte Neuentwicklungen. Für die Allianz ziehen beispielsweise erstmals Schwebepanzer, Protontorpedowerfer und Elitesoldaten in den Kampf. Das Imperium hat sein Arsenal mit AT-PTs, Flugabwehr-Walkern und Artilleriegeschützen aufgerüstet. Außer den anonymen Standardeinheiten treffen Sie natürlich auch auf Star-Wars-Prominenz: Han Solo, Luke Skywalker und Darth Vader sind nur einige der Filmcharaktere, die Sie in bestimmten Missionen auf dem Schlachtfeld dirigieren können.

Eine besondere Bedeutung kommt bei fast allen Gefechten der Infanterie zu: Die meisten Gebäude und Geschütze im Spiel können von den flinken Fußsoldaten eingenommen werden und in einigen Missionen hat die Eroberung bestimmter Komplexe ober-

ste Priorität. Um zu verhindern, dass sich der böse Feind Ihre teuer erkaufte Immobilien unter den Nagel reißt, können Sie je nach Art des Gebäudes bis zu sechs eigene Soldaten als Verteidiger abstellen.

Was die Steuerung anbelangt, geht *Force Commander* den traditionellen Weg: Das Spiel bietet sämtliche im Genre gebräuchliche Befehle und Tastaturkürzel, Echtzeitstrategen mit etwas Erfahrung werden sich schnell heimisch fühlen. Ganz und gar nicht traditionell ist der Aufbau der Kampagne. Insgesamt enthält das Spiel 24 Missionen, zwölf imperiale und zwölf für die Allianz der Rebellen. Diese Aufträge sind allerdings in eine einzige Kampagne eingebettet und werden durch die Story um Brenn Tantor zusammengehalten, die in zahlreichen Filmsequenzen erzählt wird. Nachdem sein jünge-



Der Fluch der Technik: LucasArts hat klare Chancen vergeben

Sascha Gliss

MEINUNG

Mit entsprechender Grafik und viel Feintuning hätte *Force Commander* ein kleiner Hit werden können. Dass die 3D-Ansicht nicht funktioniert, merkt man spätestens dann, wenn deswegen ganze Truppen und Missionen verloren gehen. In Nahaufnahme darf man sich hübsche AT-ATs anschauen, dafür geht der Überblick verloren. Aus der Distanz hat man zwar die Übersicht, dafür kann man seine Einheiten nicht mehr auseinander halten und/oder gezielt anklicken. Das Spiel selbst ist gar nicht schlecht, hat man sich erst mal an genreuntypische Spezialitäten wie die „Beförderungspunkte“ gewöhnt. Die Missionen sind durchaus abwechslungsreich und die Story fügt sich nahtlos in die Ereignisse der ersten Trilogie ein. Dem gegenüber stehen hässliche Menüs und pixelige Zwischensequenzen, die so gar nicht zum durchgestylten Look des *Star Wars*-Universums passen wollen.

rer Bruder ihm nämlich den wahren Charakter des Imperiums vor Augen geführt hat, schlägt sich Brenn – und mit ihm der Spieler – von Gewissensbissen geplagt auf die Seite der Rebellenallianz. Das sorgt für einige unerwartete Wendungen, da Sie beispielsweise an Orte zurückkehren, die Sie zuvor für das Imperium befriedet haben, um dort die von Ihnen errichteten Basen für die gute Sache zu vernichten.

Neben dem Feldzug bietet *Force Commander* Einzelmisionen auf eigens hierfür entworfenen Landkarten. Diese Levels finden auch im Mehrspielermodus Verwendung, hier treten bis zu vier menschliche Gegner zum Kampf um die Galaxis an. Gespielt wird dabei entweder übers Netzwerk oder im Internet auf Microsofts Gaming Zone.

Sascha Gliss

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Earth 2150** 12/99
Das erste brauchbare 3D-Spiel dieses Genres ist immer noch unser Favorit.

■ **Metal Fatigue** 4/2000
3D-Titel mit Roboterkonstruktion und verschiedenen Kampfebenen.

□ **Thandor** 2/2000
Einheitsware. Nicht wirklich schlecht, aber auch nichts Besonderes.

□ **Warzone 2100** 5/99
Storymäßig schwach auf der Brust, technisch allerdings top.

■ **Force Commander** 5/2000
Stimmungsvolle Story und tadellose Spielmechanik gepaart mit spielbehindernder, missglückter 3D-Optik.

GRAFIK

Trotz 3D wirkt die Grafik technisch überholt.

■ **SOUND** ... Sehr gut
Star-Wars-Soundtrack im Industrial-Mix

■ **STEUERUNG** ... Befriedigend
Die 3D-Technik sorgt für Unübersichtlichkeit.

■ **MEHRSPIELER** ... Befriedigend
Ohne die Story ist das Spiel nur halb so gut.

■ **Warzone 2100** 5/99
Storymäßig schwach auf der Brust, technisch allerdings top.

■ **Force Commander** 5/2000
Stimmungsvolle Story und tadellose Spielmechanik gepaart mit spielbehindernder, missglückter 3D-Optik.

Force Commander

BENÖTIGT

Pentium 233
64 MB RAM
12x CD-ROM
HD: 454 MB

EMPFOLHEN

Pentium II-333
128 MB RAM
24x CD-ROM
HD: 540 MB

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 2

STEUERUNG

Force-feedback x

67%
SPIELSPASS

Menschen, Tiere, Mutationen!

Interplays abgefahrter Action-Shooter spielt mit den Möglichkeiten der Genmanipulation.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Computer Artworks ■ VERTRIEB Interplay ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN April 2000 ■ USK Ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Vier Genjäger
- Hunderte Mutationsmöglichkeiten
- Zwölf Levels
- Drei Schwierigkeitsgrade



INSEKTENAUF LAUF Die Szene könnte glatt aus einem Film wie *Starship Troopers* stammen: Die insektoiden Gegner befinden sich oftmals in einer erdrückenden Überzahl.

Im realen Leben ist die Genforschung ein umstrittenes Feld. Deswegen ungeachtet lassen die Macher von *Evolva* Erbgut virtuell manipulieren, dass es nur so kracht – und verbraten das Thema zu einem echten Action-Knaller!

In *Evolva* lassen Sie Ihre Helden mutieren und erschaffen so im Handumdrehen einen Trupp individueller Kampfmaschinen.

Auf einem fernen Planeten ist das Chaos ausgebrochen: Ein außerirdischer Parasit hat sich unter der Oberfläche eingenistet und bringt nun eine Reihe grauenhafter Mutationen hervor. Um das Biest zu bekämpfen, wird ein Trupp aus vier Genjägern zusammengestellt. Sie übernehmen die Führung des Einsatzkommandos, indem Sie eine der

Figuren durch zwölf Spielwelten lenken. Damit Ihre Mission nicht zu einem Spaziergang verkommt, schickt Ihnen der Parasit zahlreiche monströse Kreaturen entgegen, die auch aus einem Film wie *Starship Troopers* stammen könnten. Erschwerend kommt hinzu, dass Sie zu Beginn noch über keinerlei Waffen verfügen. Glücklicherweise sind Ihre Kämpfer aber mit einer interessanten Eigenschaft gesegnet: Haben sie einen Gegner erledigt, so können sie dessen Genstruktur ermitteln und einige seiner Fähigkeiten kopieren. Hat beispielsweise eine Ihrer Figuren eine ausreichende Anzahl fliegender Kreaturen getötet, können Sie sich

selbst Stück für Stück Flügel wachsen lassen. Neben den üblichen „Töten Sie alle Gegner“-Standards gibt es auch Aufträge, in denen eine Herde unschuldiger Tiere vor Übergriffen durch die Mutanten geschützt werden soll. Die surrealistischen Landschaften erinnern dabei stellenweise an Dali-Gemälde, durch die sich Ihre Helden bewegen. Auch die überraschend clever agierenden Gegner können sich sehen lassen: Man muss schon ausgesprochen hart im Nehmen sein, um bei einer Horde aggressiver Riesenspinnen oder einer Armee von Borkenkäfern im XXL-Format keine Insektenphobie zu entwickeln.

Andreas Sauerland



Interplays Mutantenstadt geht trotz Originalität schon nach kurzer Zeit die Luft aus.

Andreas Sauerland

Trotz eines ausgeprägten Ekels vor allem, was mehr als vier Beine hat, konnte mich das Insekten-Opus *Evolva* zunächst durchaus fesseln. Nach einer Weile ließ die Begeisterung aber nach. So originell die Idee mit dem mutierenden Kampftrupp auch ist – die einzelnen Missionen laufen einfach insgesamt zu gleichförmig ab, um auf Dauer interessant zu sein. Gleiches gilt für die Grafik: Auf den ersten Blick haut einen das Ambiente buchstäblich vom Hocker, doch spätestens nach dem dritten Level fällt auf, wie wenig Abwechslung im Genland herrscht. So bleibt letztlich „nur“ ein solider Shooter der etwas anderen Art – eine unterhaltsame Zwischenmahlzeit, gespickt mit mutierten Spinnenbeinen.



GOTT SPIELEN Anhand dieser Menüs lassen Sie Ihre Truppe mutieren. So erschaffen Sie in wenigen Sekunden neue Kampffähigkeiten.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

Shadowman

Das stimmungsvolle Action-Adventure fliepte wider Erwarten.

Messiah

Engel Bob ist der Star dieses originellen Sci-Fi-Shooters.

Heretic 2

Mystisch, atmosphärisch – und sträflich unterschätzt.

Evolva

Originelle Idee, tolle Grafik. Dennoch leidet *Evolva* etwas an der selbst verordneten Monotonie.

V2000

Die Jagd nach einem Alien-Virus wirkt mittlerweile veraltet.

GRAFIK ... Sehr gut
Tolle Landschaften und Animationen.

SOUND ... Befriedigend
Keine Sprachausgabe; netter Industrial-Sound.

STEUERUNG ... Gut
Leicht zu beherrschen und frei konfigurierbar.

MEHRSPIELER ... Befriedigend
Kurzzeitig witzig, aber insgesamt zu monoton.

74%

SPIELSPASS

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 232	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 450 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✓ Software	✓ EAX (SBLive!)
✓ 3Dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Fintel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ✗

Duell der Helikopter

Als Hubschrauber-Kampfpilot fliegen Sie modernstes Kriegsgerät aus Ost und West.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Razor Works ■ PREIS Ca. DM 100,- ■ TERMIN Bereits erschienen ■ USK N. n. b.

AUF EINEN BLICK

- 3 Feldzüge
- 3 Einsatzgebiete
- Kompatibel zum Vorgänger Apache Havoc
- Bis zu vier Fliegermänner pro Mission
- Über 100 Einheiten



TARNUNG IST ALLES Der Comanche ist mit seiner schlanken Form für gegnerisches Radar nur schwer auszumachen. Der geöffnete Waffenschacht verschlechtert die Tarnung drastisch.

An brodelnden Konfliktherden rund um den Globus fliegen Sie mit dem amerikanischen Comanche oder dem russischen Hokum in die Schlacht.

Gleich drei Konflikte von nationalem Ausmaß müssen in *Enemy Engaged* ausgefochten werden. Taiwan, der Libanon und der Jemen sind die Kulissen, vor denen die gegnerischen Streitkräfte aufeinander prallen. Als Pilot der roten Fraktion steigen Sie in den KA-52 Hokum, Angehörige der blauen Armee fliegen den ultramodernen RAH-66 Comanche. Die Einsätze werden Ihnen nicht von oben zugeteilt. Vielmehr verfolgen Sie die gesamte Kampagne am taktischen Bildschirm und können sich aus einer

Vielzahl von Missionen Ihren Favoriten herauspicken. Im Cockpit angekommen, macht sich zunächst Enttäuschung über die nicht mehr ganz zeitgemäße Grafik breit. Die Landschaften sehen, gerade im Vergleich zu *Gunship*, eher flach und langweilig aus. Fliegerisch gibt es keinen Grund zur Klage: Das Flugverhalten lässt sich wie üblich von „Einfach“ bis „Realistisch“ anpassen, allerdings hinkt *Enemy Engaged* der *Gunship*-Konkurrenz in puncto Fluggefühl ein wenig hinterher. Die Stärke des Spiels sind die riesigen Schlachtfelder, auf denen ein simulierter Krieg abläuft, unabhängig davon, ob der Spieler sich nun einschaltet oder nicht.

Sascha Gliss

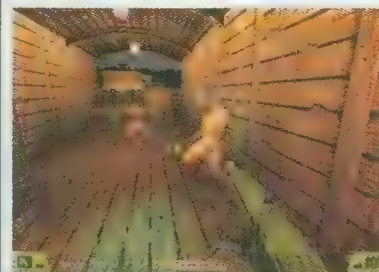
Realistische Helikopter-Simulation mit epischen Schlachten und altbackener Grafik.

TESTURTEIL		Enemy Engaged	
IM VERGLEICH Die Alternativen kurz vorgestellt. Gunship! 5/2000 Eine Klasse für sich: die derzeit beste Hubschrauber-Simulation. Comanche 3 Gold 7/98 Novalogics actionlastige Fliegerei im Voxel-Gewand: Leicht angestaubt. Enemy Engaged 5/2000 Breit angelegte Kampagnen machen den grafisch mittelmäßigen Titel für Piloten mit Ausdauer interessant. Team Alligator 2/2000 Unspektakuläre Helikopter-Simulation mit russischem Hauptdarsteller. Apache Havoc 2/99 Der Vorgänger ist mit <i>Enemy Engaged</i> voll kompatibel.		GRAFIK Befriedigend Nicht mehr ganz zeitgemäßer Look SOUND Befriedigend Nerviger Funkverkehr im Cockpit STEUERUNG Gut Problemlos mit Joystick und Tastatur MEHRSPIELER Keine Wertung möglich In unserer Testversion noch nicht vorhanden.	BENÖTIGT EMPFOHLEN Pentium 233 Pentium II 300 32 MB RAM 64 MB RAM 4xCD-ROM 12xCD-ROM HD: 265 MB HD: 265 MB GRAFIK SOUND X Software X EAX (SBLive!) X 3Dfx/Glide X Aureal 3D X Direct 3D X Dolby Surround X Open GL MEHRSPIELER Maximale Anzahl an Spielern Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet - Anzahl der Spieler pro CD 1 CDs pro Packung 1 STEUERUNG Force-Feedback X
72% SPIELSPASS			

KURZTESTS

Soldier of Fortune

■ GENRE 3D-Action ■ ENTWICKLER Raven Software
 ■ VERTRIEB Activision ■ USK Ab 18 Jahren



GETROFFEN Nur in grafischer Hinsicht kann *Soldier of Fortune* überzeugen.

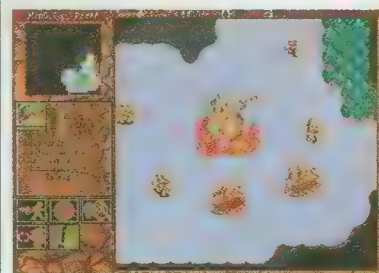
In *Soldier of Fortune* ballern Sie sich als Mitglied einer Antiterrorereinheit durch 25 Missionen, die an fiktiven Orten rund um den Globus angesiedelt sind. Obwohl das Spiel, das wegen seiner expliziten Gewaltdarstellungen schon im Vorfeld für hitzige Diskussionen sorgte, für den deutschen Markt deutlich entschärft wurde, bleibt ein ungutes Gefühl – denn auch spielerisch erreicht *Soldier of Fortune* den sonst von Activision gewohnten hohen Standard nicht. Trotz zwölf verschiedener Waffen und differenziertem Trefferzonensystem beim Gegner gestaltet sich die humorlose Terroristenmetzelei auf Dauer zu eintönig und einfallslos. (as)

SPIELSPASS

69%

WarCraft 2 – Battle.net-Edition

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Blizzard
 ■ VERTRIEB Havas Interactive ■ USK Ab 16 Jahren



ANTIQUIERT Grafik und Spieltiefe wirken mittlerweile deutlich überholt.

Das 1996 erstmals erschienene *WarCraft 2* zählt heute mit weltweit über 2,5 Millionen verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Echtzeitstrategiespielen aller Zeiten. In der jetzt erschienenen Sonderauflage der Saga um einen Krieg zwischen Menschen und Orks sind neben der Original-Vollversion noch das Expansion-Set *Beyond the Dark Portal* sowie der Battle.net-Zugang für Mehrspielerpartien auf dem Blizzard-eigenen Server enthalten. Trotz insgesamt über 100 Mehrspielerkarten und einigen handwerklichen Detailverbesserungen macht *WarCraft 2* heutzutage einen zu angestaubten Eindruck, um noch ernsthaft mit *StarCraft* oder *Age of Empires* mithalten zu können. (as)

SPIELSPASS

71%

Die Würfel sind gefallen

Star-Trek-Spiele: ein unendliches Drama. Doch endlich scheint ein Hersteller auf Qualität anstatt nur auf einen Namen zu setzen.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Activision Studios ■ VERTRIEB Activision ■ PREIS ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN April 2000 ■ USK ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- 20 Missionen
- Eine Kampagne
- Vier Rassen
- Über 30 Raumschiffe
- Drei Ressourcen
- Über 60 Videosequenzen
- Original-Synchronsprecher

Echtzeitstrategie im Weltall – seit Sierras 3D-Overkill Homeworld verursacht diese Vorstellung bei so manchem Spieler Schweißausbrüche. Wie gut man auf die dritte Dimension verzichten kann, beweist eines der ersten hochwertigen Star Trek-Spiele.

Das Weltall. Unendliche Weiten. Viel Platz für Machtgelüste, Intrigen und fulminante Raumschiffschlachten. All dies findet sich in *Star Trek: Armada*, einem in der Das-nächste-Jahrhundert-Staffel angesiedelten Echtzeitstrategiespiel. Da gibt es machtbesessene Klingonen, die sich offen gegen ihr eigenes Reich stellen, dubiosen Besuch aus der Zukunft, eine Offensive

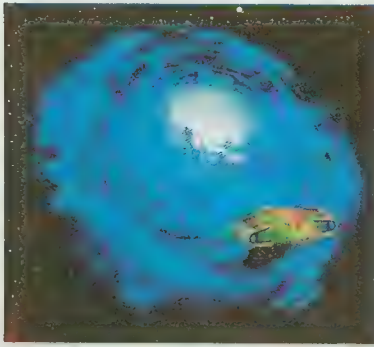
der Borg, verunsicherte Romulaner und etliches mehr. Die Hintergrundgeschichte, welche die einzelnen Missionen zusammenhält, ist derart umfangreich, dass Paramount Pictures damit etliche Folgen der TV-Serie hätte füllen können. Bei *Star Trek: Armada* reichte das Material gerade einmal für 20 Missionen – die haben es dafür in sich. Zunächst leitet man die Geschicke diverser Raumschiffe und Außenposten der Föderation und wird dabei in die Handlung eingeführt: Die Borg planen angeblich einen verheerenden Angriff auf die Föderation und haben erste Sektoren bereits in Schutt und Asche gelegt. Nur gemeinsam mit teils feindlichen Rassen besteht die Chance, den Vorstoß der Borg abzuwehren. Die Klin-

gonen sind jedoch anderweitig beschäftigt: Wieder einmal möchte sich einer der ihren durch einen Putsch an die Spitze des Reichs setzen. In den zweiten fünf Missionen ist man daher damit beschäftigt, den Abtrünnigen und seine Gefolgschaft zu bekämpfen und die Einheit des Reichs wiederherzustellen. In den folgenden Missionen übernimmt man die Leitung der Romulaner, die an einem wichtigen Waffensystem forschen. In den letzten fünf Missionen befindet man sich schließlich auf Seiten der Borg, was für so manche Überraschung sorgt.

Natürlich handelt es sich bei *Star Trek: Armada* in erster Linie um ein Echtzeitstrategiespiel und die Hintergrundgeschichte ist

■ BEÄNGSTIGEND SCHÖN

Gegen größere Verbände der Föderation sind die ästhetischen Cubes der Borg nahezu wehrlos.



UMGEHUNGSSTRASSEN WurmLöcher können einzelne Missionen stark vereinfachen.

Nebensache. Die Missionen finden im Weltall statt, dennoch spielt man auf einer Ebene – auf verwirrende Schlachten im dreidimensionalen Raum, die beispielsweise bei Sierras *Homeworld* so manchen Spieler zur Verzweiflung gebracht haben, wurde verzichtet. Ein typisches Spiel läuft folgendermaßen ab: Zunächst baut man mit einem von Beginn an vorhandenen Konstruktionsschiff eine Raumstation und beamt etliche Tausend Crew-Mitglieder sowie einige Hundert Offiziere an Bord. Anschließend muss man für Baumaterial sorgen, das von Monden abgebaut werden kann. Dazu benötigt man eine Dillithium-Fabrik, die möglichst in der Nähe eines Mondes gebaut werden sollte. Die Gewinnung des Rohstoffs geschieht fortan automatisch. Sobald die Grundversorgung sichergestellt ist, gibt es zahllose Möglichkeiten, die Lager wieder zu leeren: Abhängig von der Rasse, für die man gerade spielt, können bis zu zwölf Gebäude- und bis zu 20 Raumschiffstypen gebaut werden. Damit man nicht in Versuchung kommt, die Sektoren mit riesigen Raumschiffflotten zu füllen, hat sich Activision ein interessantes Limitierungssystem einfallen lassen. Jedes Raumschiff und jede Raumstation kostet nicht nur gehörig Dillithium (das nur in endlicher Menge vorhan-



ERGÖTZEND Die Selbsterstörung der eigenen Raumschiffe ist dermaßen schön, dass man sich zum Abschluss einer Mission gerne ein solches Feuerwerk gönnt. Bei jedem Einsatz muss die Flotte ohnehin neu aufgebaut werden.

In den letzten fünf Missionen befindet man sich auf Seiten der Borg, was für so manche Überraschung sorgt.

den ist), sondern muss mit Crew-Mitgliedern und Offizieren bemannt werden. Vor allem die Offiziere schränken die Anzahl der Bauten ein, da jeder von ihnen auf einem eigenen Apartment in der Raumstation besteht und diese nur geringe Kapazitäten hat.

Also macht man mit kleinen Verbänden Streifzüge durch den Sektor, deckt den Nebel des Krieges auf und trifft dabei auf feindliche Schiffe. Diese werden sofort von den eigenen angegriffen, was der in sämtlichen Star-Trek-Filmen vermittelten Grund-

haltung, den Kampf als die Ultima Ratio zu sehen, widerspricht. Es gibt weder Verhandlungen noch die Möglichkeit des Rückzugs, der Spieler kann lediglich den Einsatz von Spezialwaffen (Gravitätsminen, Assimilationsstrahlen etc.) bestimmen. Die friedlichste Möglichkeit, einen Gegner zu bezwingen, ist die interessanteste und gleichzeitig die schwierigste: Sobald die Schilde des feindlichen Schiffs wirkungslos geworden sind, kann man die eigene Besatzung an Bord des beschädigten Schiffes beamen. Von dem dort entstehenden



DIE DUNKLE SEITE Die letzten fünf Missionen werden auf Seiten der Borg gespielt, was schon aufgrund der Farbwahl extrem schwierig ist.



UND SCHNITT Die zahllosen Videosequenzen stammen aus dem Grafikcomputer, dennoch wirken sie fast so lebensecht wie das TV-Vorbild. Originalstimmen sorgen für Stimmung.

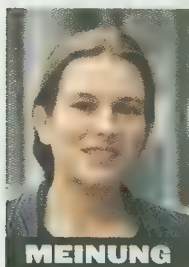


TEAMARBEIT Das Gruppenmanagement funktioniert ähnlich einfach und effektiv wie bei Spielen der Gewichtsklasse eines Starcraft.

Kampf bekommt man nicht viel mit, irgendwann hat aber eine Partei keine Crew mehr und ein Schiff weniger. Leider stellen die eigenen Schiffe nicht automatisch das Feuer auf das umkämpfte Objekt ein, so dass man unter Umständen Hunderte der eigenen Leute tötet.

Landschaften gibt es im Weltall natürlich nicht, dennoch haben es die Programmierer geschafft, einigermaßen abwechslungsreiche Missionen zu gestalten. Meteoritenfelder, Wurmlöcher und unterschiedlichste Nebel wurden zu optisch eintönigen, spielerisch aber recht interessanten Raumsektoren kombiniert. Vor allem letztere lassen sich auch taktisch nutzen: grüne Nebel beschleunigen beispielsweise die Reparatur der Schiffe, blaue legen hingegen die Elektronik lahm. Besonders sinnvoll lässt sich dies in den Missionen einsetzen, in denen man keine Basis hat oder ein einzelnes Raumschiff unbeschadet durch einen Sektor führen muss. Damit erschöpfen sich bereits die spielerischen Besonderheiten, die *Star Trek: Armada* zu bieten hat. Im Vergleich zu herkömmlichen Echtzeitstrategiespielen hat man kleinere Basen und weniger abwechslungsreiche Landschaften, dafür aber anspruchsvollere Missionen. Die Bedienung hält sich weitestgehend an die genreüblichen Standards und auch die Grafik unterscheidet sich nicht wesentlich von derjenigen der Konkurrenz. Der wirklich große Unterschied zu all den anderen Echtzeitstrategiespielen und auch zu den meisten *Star Trek*-Titeln ist die authentische Atmosphäre, die das Programm erzeugt. Die hohe Anzahl an Videosequenzen, die vor, während und nach der Missionen gehörig für Stimmung sorgen, lassen den Spieler immer im Mittelpunkt des Geschehens stehen und erzählen eine überaus kurzweilige Episode aus dem *Star Trek*-Universum.

Feindliche Schiffe werden sofort von den eigenen angegriffen, was leider dem Star-Trek-Grundgedanken widerspricht.

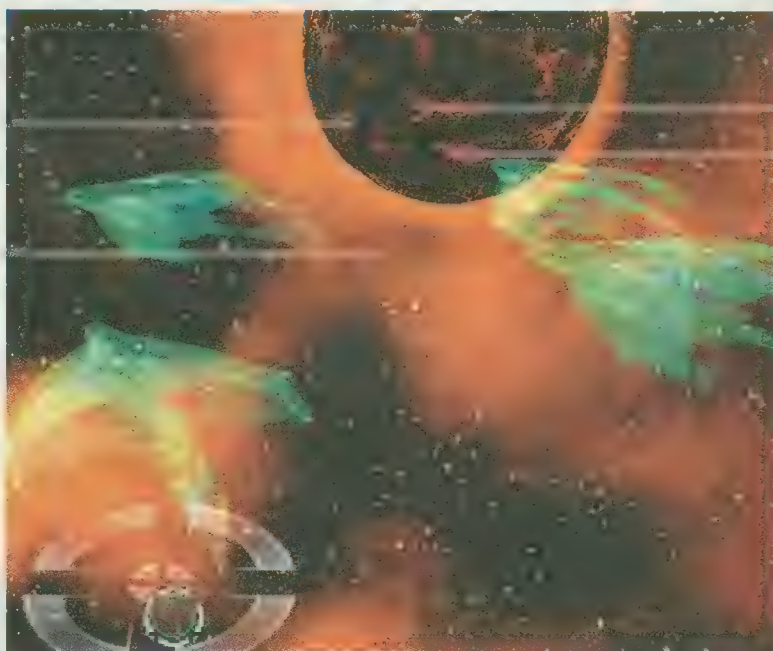


MEINUNG

Man muss kein Star-Trek-Fanatiker sein, um sich von *Armada* faszinieren zu lassen.

Petra Maueröder

Armada sorgt ab der ersten Minute für Erfolgsergebnisse: Da werden ganze Rohstoff-Monde abgeerntet, Raumschiff-Flotten zielsicher durch Meteoritenfelder hindurch manövriert und Borg souverän in die Flucht geschlagen. Grund dafür ist eine Traubenzucker-Steuerung, die sofort ins Blut übergeht. Grafik, Animationen und Explosionen lassen zwar keine Kinnladen klappen wie seinerzeit *Homeworld*, doch wer zuvor den LucasArts-*Force Commander* gesehen hat, ist für solide modellierte Enterprise-Raumschiffchen mehr als dankbar. Und auch wenn der Schwierigkeitsgrad zwischenzeitlich ganz schön anzieht (die Borg-Einsätze sind oft nur mit mehreren Anläufen zu packen), ist und bleibt *Armada* ein leicht verdauliches Spiel. Etwas mehr Tiefgang und Abwechslung à la *Master of Orion 2* (also Kolonien verwalten, Erschließung von Planeten etc.) wäre für all jene wünschenswert gewesen, denen die wunderschön inszenierte Star-Trek-Welt samt der schicken Videos als Kaufgrund nicht ausreicht.



TARNUNG Die Schiffe der Romulaner sind mit einer Tarnvorrichtung ausgestattet. Wie man diese Fähigkeit Gewinn bringend einsetzt, muss der Spieler selbst herausfinden.



MEINUNG

Nicht zuletzt die hochwertigen Videoszenen machen aus Star Trek: Armada einen Pflichtkauf.

Harald Wagner

Mit Activision scheint Paramount endlich einen Partner gefunden zu haben, der das Potenzial der Star-Trek-Serie ausschöpfen kann. *Star Trek: Armada* ist zwar „nur“ ein herkömmliches Echtzeitstrategiespiel, abwechslungsreiche Missionen und ein knackiger Schwierigkeitsgrad machen das Programm aber auch für Spieler interessant, die bereits jeden Titel des Genres kennen. Vor allem aber mit den zahlreichen und hochwertigen Videosequenzen ist *Star Trek: Armada* ein herausragendes Beispiel für gelungenes Spieldesign: die Hintergrundgeschichte wird spannend erzählt und integriert den Spieler mitten in die Handlung.

Harald Wagner

TESTURTEIL		Star Trek: Armada	
IM VERGLEICH Die Alternativen kurz vorgestellt. ■ Starcraft 6/98 Nach wie vor Referenz: KI, Balance und Missionsdesign sind Spitze. ■ Homeworld 11/99 Extrem komplex und schwer, aber spielerisch ein echtes Erlebnis. ■ Star Trek: Armada 5/2000 Für Star-Trek Fans ein Muss, für alle anderen Spieler ein interessantes Spiel mit zu wenigen Missionen. ■ Thandor 2/2000 Gutes Spielsystem laue Einsätze. Viel hat zum Tophit nicht gefehlt. ■ Force Commander 5/2000 Missglückte 3D-Optik, dennoch eine faulige Begegnung mit Star Wars.	GRAFIK Befriedigend in starker Vergrößerung schon aber unspielerisch. SOUND Gut Brillante Sprachausgabe, authentische Geräusche. STEUERUNG Gut Zusatz: recht zum Standard einige Komfortelemente. MEHRSPIELER Befriedigend Leider nur die althergebrachten Spielmodi.	BENÖTIGT EMPFOHLEN Pentium 233 Pentium III/400 32 MB RAM 64 MB RAM 4xCD-ROM 8xCD-ROM HD 630 MB HD 630 MB GRAFIK SOUND ✓ Software ✗ EAX (SBLive!) ✗ 3Dfx/Glide ✗ Aureal 3D ✓ Direct 3D ✗ Dolby Surround ✗ Open GL	MEHRSPIELER Maximale Anzahl an Spielern Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8 Anzahl der Spieler pro CD ... 8 CDs pro Packung ... 1 STEUERUNG Force-feedback ✗
80% SPIELSPASS			

Spiel mit dem Feuersturm

Mit 18 Zusatz-Missionen macht Westwood selbst gestandenen C&C-3-Profis gehörig Feuer unterm Allerwertesten.

FAKTEN

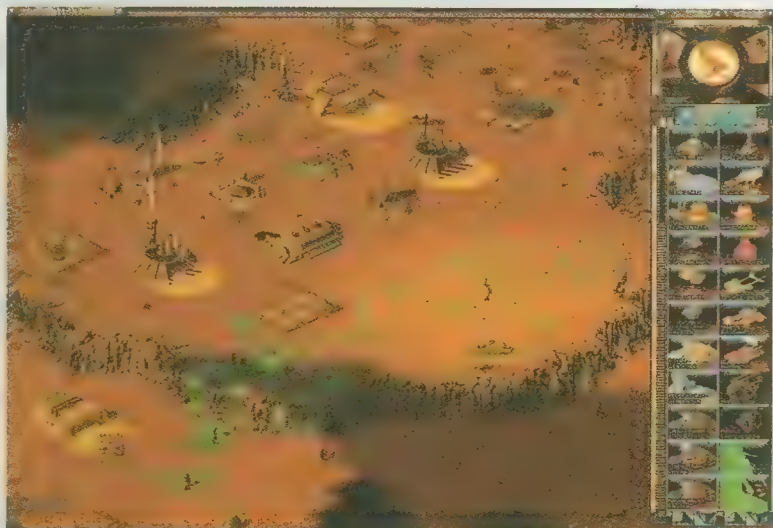
■ ENTWICKLER Westwood Studios ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ PREIS ca. DM 40,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

- 1 mausetoter Kane
- 2 spannende Kampagnen
- 18 zusätzliche Missionen
- 14 Mehrspielerkarten
- Internet-Weltherrschschaftsmodus

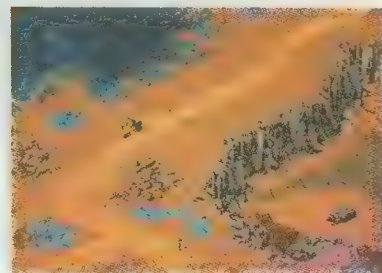
Gute Nachrichten: Kane ist tot. Diesmal wirklich. Ehrlich. Definitiv. Ungelogen. Hunderprozentig. Kein Scherz. Was aber nicht heißt, dass es nicht noch diverse Anführer von Nod-Splittergruppen geben würde. Und auch wenn die Herrschaften untereinander zerstritten sind, haben GDI-Kommandanten alle Hände voll zu tun.

Unter den Trümmern des zerstörten Tempels von Nod liegt nicht nur die Leiche von Superekel Kane, sondern auch das Nod-Computersystem CABAL – zumindest das, was davon übrig geblieben ist. Das weiß auch Nod-Oberterrorist Slavik, der ab sofort alles daran setzt, die Reste des Systems zu bergen. Und genau das will die GDI verhindern, die parallel dazu ein Gegenmittel zu den um sich greifenden Tiberium-Mutationen sucht. Heißa, schon ist die neue Rahmenhandlung für die Zusatz-CD komplett: Die Story hält nicht nur die 18 Missionen der beiden Kampagnen zusammen, sondern ist auch Grundlage für leckere Videosequenzen – auch wenn diese mit sichtlich weniger Aufwand produziert wurden wie noch bei den millionenschweren „Drehar-



ZUFALLSTREFFER Wer im Zufallskartengenerator „Ionenstürme“ zulässt, muss schlimmstenfalls hilflos mit ansehen, wie die Blitzschläge ganze Stützpunkte in Schutt und Asche legen.

beiten“ zu *Tiberian Sun*. In bewährter C&C-Manier werden Stützpunkte verteidigt, Zivilisten geschützt, Brücken zerstört, Spione eingeschleust und Gebäude erobert. Bis auf die langwierigen und zeitkritischen Abschluss-Missionen beider Feldzüge stellen die Einsätze keinen C&C 3-erprobten Spieler vor ernsthafte Schwierigkeiten. Weil Sie bei den meisten Einsätzen auf vorhandene Truppen zurückgreifen, kommen begeisterte Stützpunkt-Architekten diesmal eher selten auf ihre Kosten. Die durchaus packende Story sorgt neben den neuen Einheiten (siehe Kasten) dafür, dass man die 18 Missionen mit Begeisterung durchspielt. Damit nicht genug: Während der vergangenen Monate haben die Westwood-Designer fleißig die Wünsche der Fans mitprotokolliert. Vor allem beim Generieren von Zufallskarten gibt es nun mehr Auswahl: Auf Wunsch bevölkern Kratermonster die Karte, es gibt tiberiumver-



HAB DICH! Der LKW donnert ahnungslos über unsere eingebuddelte Haftdrohne.



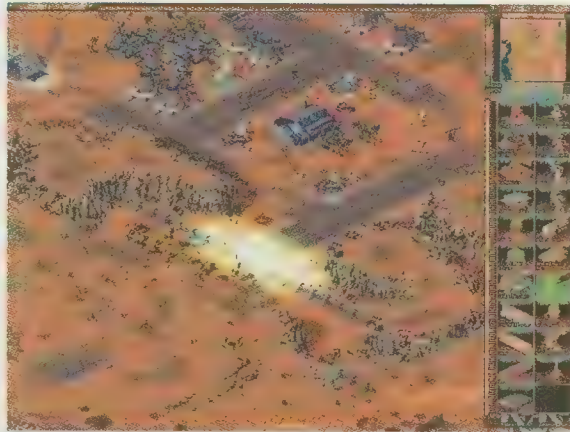
Alles andere als schnell dahingeschludert: Die Story bleibt spannend bis zur letzten Minute.

Petra Maueröder

Hey, cool, die GDI kriegt endlich auch ein Artilleriegeschütz, Waffenfabriken und Tarngeneratoren sind transportabel und die Haftdrohnen wurden bei der Starcraft-Zerg-Königin abguckt: Literweise Designer-Schweiß scheint beim Ausbrüten der Einheiten nicht geflossen zu sein. Doch wir wollen nicht undankbar sein: 18 gut gemachte, nicht gerade unmenschlich schwere Missionen reichen, um den C&C-Fan ein Wochenende lang auf gewohntem Niveau zu unterhalten. Eine solide Zusatz-CD, fürwahr, doch während Brood War dem Blizzard-Klassiker Starcraft ein völlig neues Spielgefühl verpasst hat, ist der Feuersturm - trotz neuer Einheiten und Korrekturen an der Spielbalance - einfach nur „mehr vom Gleichen“. Wer Command & Conquer 3 nach wie vor zu seinen Lieblingsspielen rechnet, kann die 40 Mark guten Gewissens investieren.

seuchte Geländeformen und wer möchte, darf das Aufkommen von Ionenstürmen erhöhen oder automatische Tag-/Nachtwechsel aktivieren.

Feuersturm-Käufer, die sich bereits bei Westwood Online (dem kostenlosen Internet-Angebot des Herstellers) eingeschrieben haben, dürfen sich nun auch im neuen „Weltherrschaftsmodus“ austoben. Übers World Wide Web erobern Sie zusammen mit Ihren Kollegen der GDI oder Nod die Vereinigten Staaten oder Europa. Auf Übersichtskarten sehen Sie genau, welche Gebiete die beiden Parteien bereits besetzt haben. Ehe Sie selbst ins Geschehen eingreifen, sollten Sie sich vorab über die vorgegebenen Spielbedingungen (Technikstufe, Startkapital etc.) der jeweiligen Region informieren - daraus ergibt sich nämlich der Schwierigkeitsgrad. Für jeden Sieg be-



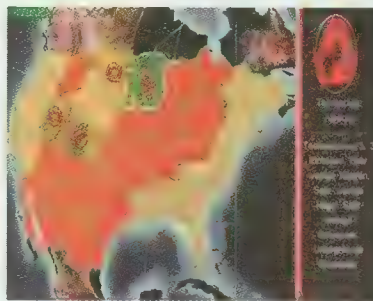
DURCHMARSCH Für unsere schweren Titan-Kampfbomber stellt die Feuersturm-Wand kein ernsthaftes Hindernis dar.

Zusätzliche Editor-Optionen wie Ionenstürme und Tag-/Nachtwechsel sorgen für neue taktische Feinheiten auf Zufallskarten

kommt die entsprechende Gruppierung Punkte gutgeschrieben. Selbige werden addiert, am Ende des Tages ausgewertet und dementsprechend verschieben sich die Grenzen. Nach zwei Wochen gibt es eine siegreiche Partei, danach wird die Karte wieder auf Null zurückgesetzt.

Mit dem Kauf des Feuersturms kommen Sie außerdem in den Genuss all jener Patches und Upgrades, mit denen Westwood in den vergangenen Monaten unter anderem den Mehrspielermodus stabilisiert hat. Auch die übermächtige Nod-Artillerie hat durch die gesenkte Feuerrate ein bisschen von ihrem Schrecken verloren.

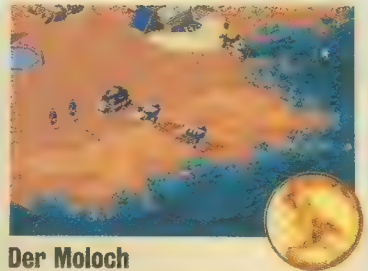
Petra Maueröder



DIE WELT IST NICHT GENUG Online wird im neuen „Weltherrschaftsmodus“ gekämpft.

Das ist neu

Welche Kaliber die Truppen von GDI und NOD neuerdings einsetzen.



Der Moloch

Das Pendant zur Nod-Artillerie gräbt sich ein und feuert aus drei Rohren über große Strecken. Sehr teuer, sehr langsam, sehr wehrlos im Nahkampf.

Mobile EMP-Kanonen



Setzen jedes mechanische Vehikel für kurze Zeit außer Gefecht und orten Minen und Drohnen

Haftdrohnen



Heften sich beim Darüberrollen unbemerkt an gegnerische Fahrzeuge und klären so die Karte auf

Mobile Waffenfabrik Mobile Hand von Nod



Ermöglicht Vor-Ort-Produktion von Einheiten

Cyborg-Mäher

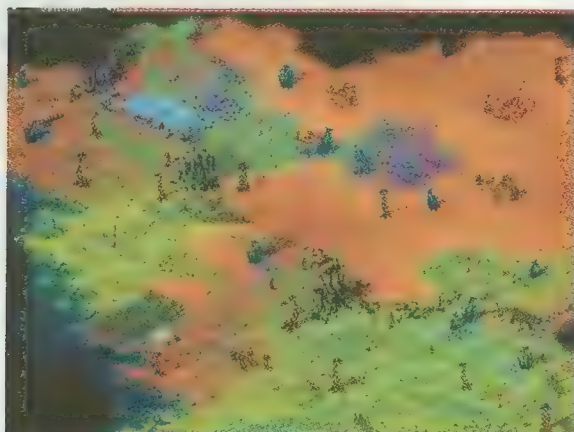


Bewirft Fußtruppen mit „Netzen“ und verfügt außerdem über Luftabwehrraketen

Mobiler Tarngenerator



Funktioniert wie der stationäre Tarngenerator und versteckt Einheiten und Gebäude im nahen Umkreis



GRÜNER WIRD'S NICHT Viele der neuen Schauplätze sind mit Tiberiumpflanzen übersät, in denen sich mutierte „Kratermonster“ tummeln.

TESTURTEIL

C&C 3: Feuersturm

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Age of Empires 2** 11/99
Unbestritten das Beste, was das Strategiegemeinde derzeit zu bieten hat.

■ **Starcraft** 06/98
Spitzenqualität von Blizzard: Aufregender Echtzeit-Krieg der Sterne.

■ **C&C 3: Tiberian Sun** 10/99
Unverwundliche Spielbarkeit: Der dritte Teil der Kultserie von Westwood.

■ **Starcraft: Broodwar** 02/99
Damit wird Starcraft noch ausgewogener und anspruchsvoller.

■ **C&C 3: Feuersturm** 5/2000
Eine ordentliche Missions-CD, ohne dass sich das Entwicklerteam selbst übertroffen hätte.

GRAFIK

2D-Standard: Keine Änderungen gegenüber C&C 3.

SOUND

Die Synchronisation ist guter Durchschnitt.

STEUERUNG

Unzureichend unkompliziert: Vorbild fürs Genre.

MEHRSPIELER

Zwölf neue Karten plus „Weltherrschaftsmodus“.

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT

Pentium 166
32 MB RAM
4xCD-ROM
HD: 260 MB

EMPFOLHEN

Pentium II/233
64 MB RAM
16xCD-ROM
HD: 260 MB

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG

Force-Feedback x

Ein Königreich für ein Spiel

Man nehme Age of Empires 2, packe etwas WarCraft 2 hinzu und heraus kommt Tzar. Nicht originell, aber unterhaltsam.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Talonsoft ■ VERTRIEB Take 2 ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- 25 Missionen
- 18 Gebäude
- 3 Völker
- Unendlich viele Zufallskarten
- Guter Karteneditor



VERSCHÄRFTER WUSELFaktor Die Bauern bestellen die Felder, andere graben nach Gold und die Krieger halten Wache. Neben Europäern stehen Araber und Asiaten zur Auswahl.

Sapperlot! Schon wieder kriecht eine Armee der Finsternis aus irgendeinem Höhlenloch, um ein unschuldiges Königreich zu knechten. Doch diesmal steht ja der Spieler mit Rat und Tat den bedrohten Menschen zur Seite.

Wer sich mit dem Klassiker *WarCraft 2* und dem aktuellen Hit *Age of Empires 2* messen will, braucht neben einer gehörigen Portion Mut auch viele gute Ideen, ein handfestes Spieldesign und spannende Missionen. *Tzar* geht klar in dieselbe Richtung wie die beiden prominenten Konkurrenten und siedelt die Geschichte in einem Fantasyreich an, das von bösen Mächten

Die Missionen werden oft durch selbst ablaufende Sequenzen und öde Textdialoge unterbrochen.

bedroht wird. In altbekannter Strategiemannier dirigieren Sie daher Ihre mehrere Dutzend Einheiten wie Bogenschützen oder Zauberer, bauen Gebäude wie Burgen oder Bauernhöfe und forschen nach besseren Waffen. Mit der Maus wird alles gesteuert: Links wählt Einheiten oder Bauwerke an, Rechts sorgt für die gewünschte Aktion, beispielsweise den Angriff auf einen Gegner oder die Reparatur eines Gebäudes. Die Missionen werden oft durch selbst ablaufende Sequenzen und öde Textdialoge unterbrochen, mit denen die Handlung erzählt und neue Aufträge gegeben werden. Ein umfangreicher Karteneditor, zufällig generierte Karten und ein Mehr-



Nett und spaßig, aber dennoch kein Ersatz für Age of Empires 2.

Florian Stangl

MEINUNG

Anfangs konnten mich weder die arg gewöhnliche Grafik noch die lahme Handlung überzeugen. Oder finden Sie es spannend, wenn zwei mäßig animierte Ritter einen mäßig animierten Helden minutenlang über die Karte jagen und sich diese selbstablaufende Sequenz einfach nicht abbrechen lässt? Doch nach der vierten Mission waren die Schwächen verziehen, da sich ein gerüttelt Maß spielerische Tiefe offenbarte. Obwohl die Aufträge fast immer darauf hinauslaufen, alle Einheiten des Gegners zu vernichten, harmonisieren sie mit der Hintergrundgeschichte. Doch wer braucht diese Mischung aus *Age of Empires 2* und *WarCraft 2*? Eigentlich keiner, der diese beiden Spiele schon besitzt ...

spielermodus (auch alleine gegen Computergegner) erhöhen neben den 25 Missionen der Kampagne die Langzeitmotivation.

Florian Stangl



SIE GREIFEN UNS AN Die teils hektischen Kämpfe erinnern an den Klassiker *WarCraft 2*.



ABWECHSLUNGSREICH Neben Tag- und Nachtwechsel ändern sich auch Wetter und Klima, was die eifrigen Arbeiter aber wenig stört.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ Age of Empires 2 11/99

Nicht umsonst haben schon über 400.000 Könige in spe zugegriffen

■ Anno 1602 5/98

Nie war Siedeln und Handeln schöner und fordernder als bei *Anno 1602*.

□ Tzar 5/2000

Solide, unterhaltsam und fordernd. *Tzar* mangelt es aber an Originalität und Liebe zum Detail.

□ WarCraft 2 2/96

Der Oldie: immer noch eines der besten Fantasy-Echtzeitstrategiespiele.

■ Seven Kingdoms 2 11/99

Komplexer als die Konkurrenz, aber optisch mager und mäßig spannend.

GRAFIK Befriedigend
Gehobener Standard ohne aufregende Effekte.

SOUND Befriedigend
Trotz EAX unaufdringlicher MIDI-Soundtrack.

STEUERUNG Gut
Aus *WarCraft 2* gewohnte Mausektionen.

MEHRSPIELER Gut
Allianzen, Handel und Kämpfe, auch für Solospieler.

71%

SPIELSPASS

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 200	Pentium 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 200 MB

GRAFIK	SOUND
✓ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✗ Direct 3D	✓ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ✗

Ein Exorzist im Bluttausch

Drastisch inszeniertes Action-Adventure mit solidem Horror-Flair und origineller Hintergrundgeschichte.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Gamesquad ■ VERTRIEB Cryo Interactive ■ PREIS ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN April 2000 ■ USK Ab 18 Jahren

AUF EINEN BLICK

- 1 Geisterhaus
- 2 Helden
- 5 Kameraeinstellungen
- 7 Waffen
- 8 Psi-Kräfte
- 50 Gegnertypen
- 1000e Liter Blut



SPERRSTUNDE Dieser Barkeeper mag Dave keinen Whiskey mehr ausschenken. Stattdessen bedroht er den draufgängerischen Geisterjäger mit einer abgesägten Schrotflinte.

Der ehemalige Polizist Dave Ackland besucht ein Spukhaus, wobei seine Erkundungen live ins Studio eines lokalen Fernsehsenders übertragen werden. Bereits in der Toreinfahrt begegnet er der ersten Horde blutdürstiger Zombies.

So unterhaltsam kann Fernsehen sein: Trotz einiger Detailmängel herrscht Zitterstärke 8 auf der nach oben offenen Gruselskala.

Bevor er die Eingangshalle des alten Kastens betreten kann, muss der Held jedoch erst den Schlüssel finden. Der befindet sich leider nicht unter der Fußmatte, sondern irgendwo auf dem riesigen Grundstück, das allerdings vor Untoten nur so wimmelt. Jetzt heißt es, nicht lange fackeln, sondern mit der Knarre in der Hand ein wenig Platz zu schaffen. Die ge-

walttätigen Aufräumarbeiten sind äußerst drastisch inszeniert, denn Dave vergießt das Blut gleich hektoliterweise, wobei ihm in kritischen Situationen seine teuflische Gespielin Deva beisteht. Neben dem Niedermetzeln von Gegnern muss der Spieler Rätsel lösen, die selbst Adventure-unerfahrene Naturen nicht überfordern. Der Held wird – leider etwas schwergängig – aus der Verfolgerperspektive gelenkt, wobei er weder springen noch während des Spiels die Waffe wechseln kann. Optisch kann er ebenfalls nicht mit Genre-Kolleginnen mithalten, besteht er doch aus weitaus weniger Polygonen als etwa *Drakens Rynn*. Die Räumlichkeiten im Spukhaus sind hin-



Eine wahrlich unheimliche Atmosphäre, doch leider steckt der Fehlerteufel im Detail.

Peter Kusenbergl

Genau wie *Nocturne* ist *The Devil Inside* ein Nachtspiel: Nur bei heruntergelassenen Jalousien und Kerzenschein vermag sich die richtige Gruselstimmung einzustellen. Der Kampf gegen Zombies, Ghoule und andere Untote wirkt durch das Showelement weniger blutrünstig und leistet damit amüsante Kritik an der Sensationsgeilheit des Fernsehens. Kleinere Ungereimtheiten fallen nicht weiter unangenehm auf: Dass der Kameramann beispielsweise gegen Zombiebisse immun zu sein scheint, mag ich leichtens Herzens hinnehmen; störender macht sich die ungenaue Steuerung bemerkbar. Dennoch ist *Devil Inside* sicherlich ein heißer Tipp für alle Fans des technisch überragenden *Nocturne*.

gegen anspruchsvoll gestaltet und weisen viele Details auf, so dass auch in späteren Spielabschnitten genügend Abwechslung garantiert ist.

Peter Kusenbergl



HALBE SACHEN Der Kameramann filmt Dave dabei, wie er einen ekligen Untoten halbiert.



BLASENDRUCK Dieser Zombie ist unmanierlich: Dave zwingt ihn, sich bei der Verrichtung des kleinen Geschäfts auf die Klobrille zu setzen.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Nocturne** 12/99

Dichte Atmosphäre und Spitzengrafik: 1A-Gruselspaß von Take 2.

■ **The Devil Inside** 5/2000

Für Splatterfilmfans empfehlenswert, wegen der fehlerhaften Umsetzung jedoch kein reinrassiger Schocker.

■ **Ecstasia 2** 4/97

Wesentlich harmloser als der Rest, spielerisch aber eine runde Sache.

■ **Nightmare Creatures** 7/98

Vampirjagd an düsteren Schauplätzen: Leider zu unausgegoren.

■ **Resident Evil** 7/98

Der Capcom-Klassiker ist technisch mittlerweile eine Zumutung.

GRAFIK

Hübsche Kulisse, im Detail aber zu grob gestaltet.

SOUND Gut

Stimmungsvolle Musik, unheimliche Geräusche.

STEUERUNG

Ausreichend

Schwergängige und ungenaue Bedienung.

MEHRSPIELER

Keine Wertung möglich

Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC - Netzwerk - Internet -

Anzahl der Spieler pro CD

CDs pro Packung

Force-Feedback

78% SPIELSPASS

Devil Inside

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 233 Pentium II 350

32 MB RAM 128 MB RAM

8xCD-ROM 16xCD-ROM

HD: 120 MB HD: 120 MB

GRAFIK

Software ✓ EAX (SBLivel)

3Dfx/Glide ✓ Aureal 3D

Direct 3D ✓ Dolby Surround

Open GL

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC - Netzwerk - Internet -

Anzahl der Spieler pro CD

CDs pro Packung

Force-Feedback

78% SPIELSPASS

Boxenstopp für EA Sports

F1 2000 ist EAs Einstieg in die Formel-1-Simulationen. Kann es gegen Geoff Crammonds Grand Prix 3 bestehen?

FAKTEN

■ ENTWICKLER EA Sports ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ PREIS ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersbeschränkung

AUF EINEN BLICK

- 2000er-Lizenz
- 22 originale Fahrer und Teams
- 17 Rennstrecken
- Nur Sonnenschein
- Nur ein Fahrmodell

Nach Fußball, Eishockey und Basketball will EA Sports auch bei den Formel-1-Simulationen die Referenz stellen. Ein ambitioniertes Unterfangen: Kann EA mit F1 2000 gegen Altmeister Geoff Crammond und Grand Prix 3 bestehen?

F1 2000 besitzt als einziges Spiel die offizielle Lizenz für die Formel-1-Saison 2000 und ermöglicht es somit exklusiv, die neue Rennstrecke in Indianapolis zu testen. Außerdem ist Wiedereinsteiger BMW mit Ralf Schumacher mit von der Partie, ebenso wurden Heinz-Harald Frentzen im aktuellen Postauto von Jordan sowie alle aktuellen Änderungen bei Teams, Fahrern und Sponsoren berücksichtigt. Was Electronic Arts aber nicht geschafft hat, sind den originalen Flitzern angepasste Fahrmodelle. Das bedeutet: Ein Ferrari fährt sich wie ein Minardi, ein McLaren wie ein Stewart. Außerdem scheint bei Electronic Arts immer die Sonne; wie einer der beiden Produzenten während der Präsentation zugab, lag es am Zeitmangel. Da das Spiel unbedingt zum Saisonstart fertig sein sollte, habe man es nicht mehr geschafft, Regenwetter oder einen Wetterumschwung während eines Rennens einzubauen. Beim in nur sechs Monaten erscheinenden Nachfolger soll dieses Manko aber behoben sein. Trotzdem macht F1 2000 durchaus Spaß, was neben den realistisch nachgebauten Strecken vor allem am rasanten Rennverlauf liegt. Die gegnerischen Fahrer nehmen wenig Rücksicht auf sich und andere, ma-



PREMIERE Dank der aktuellen Lizenz dürfen Sie erstmals in Indianapolis fahren. Leider ruckelt die Grafik, es scheint immer die Sonne und es gibt nur ein Fahrmodell.

F1 2000 kennt nur ein Fahrmodell: Ein Ferrari fährt sich wie ein Minardi, ein McLaren wie ein Stewart.

chen vor einer Kurve gerne mal die Gasse zu, blocken die Ideallinie oder zwingen Sie zu Ausweichmanövern. Übertrieben aggressiv ist das Spektakel dennoch nicht, da F1 2000 ohnehin actionlastiger als der Klassiker Grand Prix 2 ist. Komplexe Tuningmöglichkeiten fehlen ebenso wenig wie Boxenstopps, außerdem helfen zuschaltbare Fahrhilfen Einsteigern bei den ersten Runden. Die Kameraperspektiven sind vielfältig, wobei die reguläre Cockpitsicht den Nachteil hat, dass der Fahrer zu tief sitzt. Das mag realistisch sein, erschwert es den Gelegenheitsfahrern unter uns aber gewaltig, die Strecke zu überblicken. Entweder wählen Sie

eine höhere Perspektive, oder Sie lernen wie ein echter Formel-1-Pilot die Kurse auswendig. Optisch ist F1 2000 gelungen, doch die Geschwindigkeit der 3D-Engine ist mangelhaft: Wieso selbst auf einem PIII-500 mit GeForce-Karte kein ruckelfreies Spielen möglich ist, sobald andere Wagen auf der Strecke sind, bleibt uns ein Rätsel. Es gibt zwar eine Menge Möglichkeiten, Details zu trimmen, doch wirklich flüssig läuft F1 2000 nur, wenn Sie fast alleine auf der Strecke sind. Auf vielen Systemen müssen Sie daher die Darstellung gegnerischen Fahrer auf weniger als 22 Boliden reduzieren.

Florian Stangl



MEINUNG

Gelungenes Debüt von EA Sports mit einigen Mängeln.

Florian Stangl

Eindrucksvoll, was EA Sports mit ihrem Formel-1-Debüt abliefern. Vor allem im Soundbereich überzeugen die rau klingenden Motoren und der unterhaltsame Boxenfunk. Spielerisch spricht F1 2000 eher Einsteiger und Formel-1-Fans an, die gerne die aktuelle Saison nachfahren wollen. Echte Simulationsfreunde werden über die fehlenden Wetteränderungen und das stets gleiche Fahrmodell für alle Boliden grummeln. Trotz der Mankos für Grand Prix 2-Veteranen spielt sich F1 2000 sehr unterhaltsam; spannende Überholmanöver, die ordentliche Grafik und die Lizenz tragen viel zur Motivation bei. Leider fehlt die Option, mit einem selbsterstellten Fahrer eine Karriere zu starten. Profis sollten Grand Prix 3 abwarten, doch wer die aktuelle Lizenz und ein kurzweiliges Spielchen schätzt, ist mit F1 2000 gut beraten.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ F1 Racing Simulation 1/98

Grandiose Simulation mit guter Grafik und tollem Fahrgefühl.

■ Grand Prix Legends 11/98

Beinharte Umsetzung der turbulenten Formel-1-Vergangenheit.

■ Grand Prix 2

Geoff Crammonds genialer Klassiker wirkt nur grafisch veraltet.

■ F1 2000

Gelungenes Debüt von EA Sports mit großem Hardwarehungrer, einem einzigen Fahrmodell und keinem Regen.

■ Formel Eins 99

Lascher Aufwuchs von Psychosis' Actionrennspiel mit 99er-Lizenz.

GRAFIK

Ordentlich anzusehen, aber elendig langsam.

SOUND

Klasse Motorensound, gute Sprachausgabe.

STEUERUNG

Gut einstellbar und überschaubar.

MEHRSPIELER

Leistungsprobleme bei mehr als acht Spielern

80%

SPIELSPASS

BENÖTIGT

Pentium 233
64 MB RAM
4xCD-ROM
HD: 150 MB

EMPFOHLEN

Pentium III-500
128 MB RAM
4xCD-ROM
HD: 150 MB

GRAFIK

✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SOUND

✓ EAX (SBLive)
✓ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MEHRSPIELEN

Maximale Anzahl an Spielern
Einzel PC 1 Netzwerk 22 Internet 22
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG

Force-Feedback ✓

■ **RITTER DER KOKOSNUSS**

In Monty Python's Mittelalter-Klamauk brauchten sich diese bekloppten Gralssucher keinen Kopf um Dinge wie „Rohstoffmanagement“ zu machen.

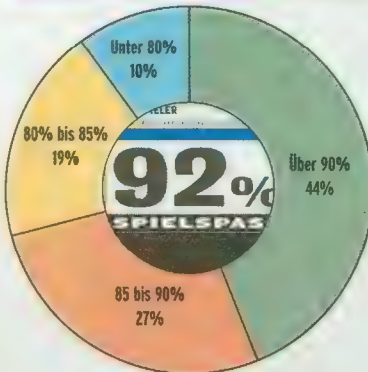
Lustig ist das Ritterleben

Wälder roden, Felder bestellen, Burgen bauen, Fremden-Völkern die Wohnhäuser niederbrennen: Sicherheit und Langeweile dürften im Mittelalter noch unbekannt gewesen sein. Strategiefans in der ganzen Welt sind spätestens seit dem Erscheinen von Age of Empires 2 mit Feuerfeuer dabei, das aufregende Trierleben vergangener Jahrhunderte auf ihren PCs lebendig werden zu lassen.

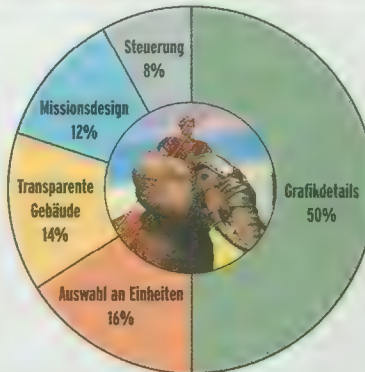
Besonders die Grafik weiß zu entzücken. Die meisten Spieler sind von der optischen Umsetzung angetan – trotz unmodischer 2D-Technik.

Im Zuge des Fortschritts

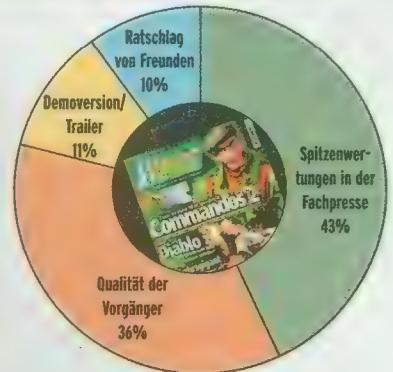
DETAILVERBESSERUNG Die Ensemble Studios haben mit dem zweiten Teil offenbar gute Arbeit geleistet.



Welche Spielspaß-Wertung hätten Sie *Age of Empires 2* am liebsten verpasst?



Was halten Sie für die wichtigste Verbesserung seit dem ersten Teil der Serie?



Was war letztlich ausschlaggebend für Ihren Kauf von *Age of Empires 2*?

Im Jahre 1999 war Microsoft der nach Branchenriese Electronic Arts erfolgreichste Spielevertrieb in der Bundesrepublik Deutschland – sogar noch eine Nasenlänge vor Lara-Croft-Arbeitgeber Eidos Interactive. Sicherlich verursachten das spritzige *Motocross Madness* und der *Flight Simulator 2000* satte Umsätze, den Löwenanteil zum Erfolg hat aber der Nachfolger des millionenfach verkauften *Age of Empires* beigetragen. Während zeitgleich das lang erwartete *C&C: Tiberian Sun* vielerorts für Unzufriedenheit unter Echtzeitstrategen sorgte und nach anfänglichen Spitzenerfolgen rasch in die unteren Chartsregionen absank, wandert *Age of Empires 2* selbst nach einem halben Jahr monatlich noch Tausende Male über die Ladentheke. Grund dafür

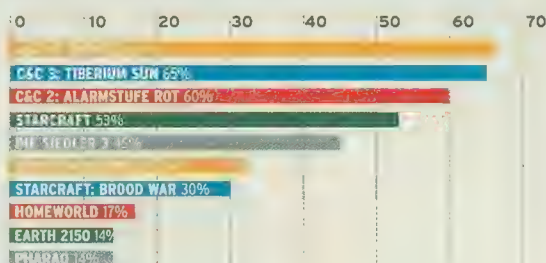
ist die unbestrittene Qualität des Werks aus dem Hause Ensemble, dem wir eine fette 92-Prozent-Wertung verpasst haben, womit die überwältigende Mehrheit unserer Leser vollkommen einverstanden ist. Allein die wunderschöne Optik stellte für rund 50 Prozent aller Befragten die eindrucksvollste Verbesserung

seit dem ersten Serientell dar – und das, obwohl die Entwickler auf jegliche 3D-Technik verzichteten. Auch das Missionsdesign ist für viele ein absoluter Pluspunkt, wobei die Kampagnen unterschiedlichen Zuspruch erfuhren: Jeanne D'Arc konnte immerhin rund ein Drittel aller Leser begeistern, mit Saladin

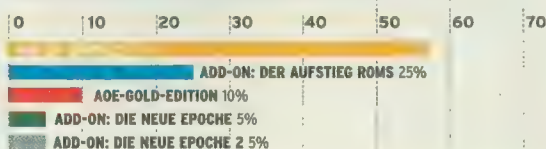
Serientreue

PC-Games-Leser spielen offenbar lieber mit Kelten und Arabern als mit Panzern oder Mechs der NOD und GDI.

Welche Genretitel besitzen Sie außer AoE 2? (mehrere Antworten möglich)



Welche anderen Titel der Serie besitzen Sie? (mehrere Antworten möglich)



Jetzt testen!



Sie erhalten sechs Ausgaben der PC Games zum Preis von nur DM 57,-.

Als Dankeschön senden wir Ihnen das PC Games-Komplett-Archiv 1999 auf CD.

Alle Heftseiten und Tipps & Tricks aus 13 Ausgaben PC Games

Über 2.000 Seiten im Original Layout

Einfach anrufen

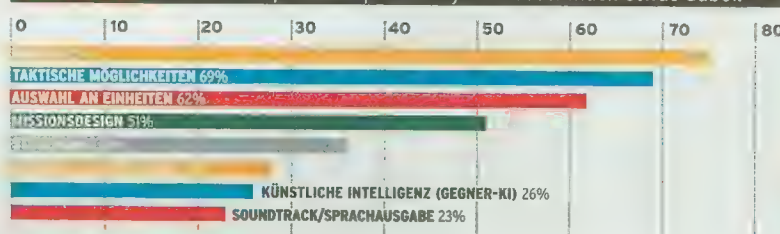
01 80/5 95 95 06



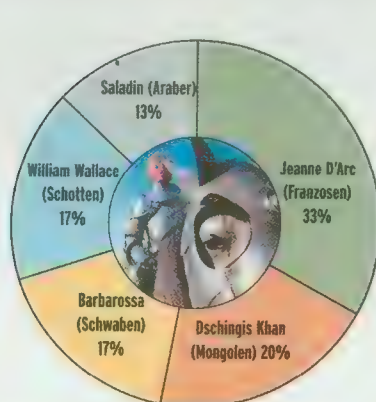
Ob Mission-CD oder vollwertiger Nachfolger: Der Erfolg der Serie ist weitestgehend sichergestellt.

Wie es Euch gefällt

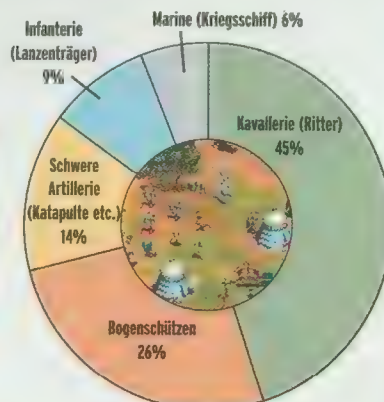
VORLIEBEN Bei diesem Spielkonzept ist für jeden Geschmack etwas dabei.



Was mögen Sie besonders an *Age of Empires 2*? (mehrere Antworten möglich)



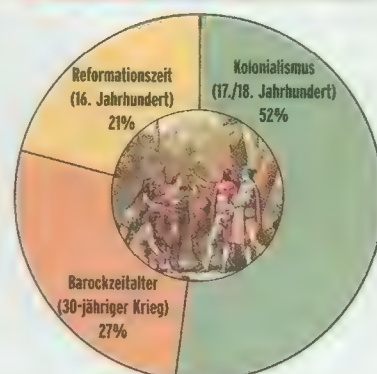
Welche von den fünf zum Teil umfangreichen Kampagnen hat Ihnen am besten gefallen?



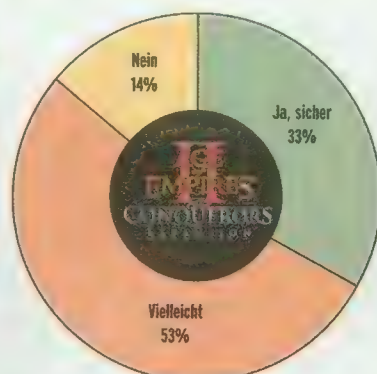
Welche militärischen Einheiten haben Sie am liebsten in den Kämpfen eingesetzt?

Hirngespinnste

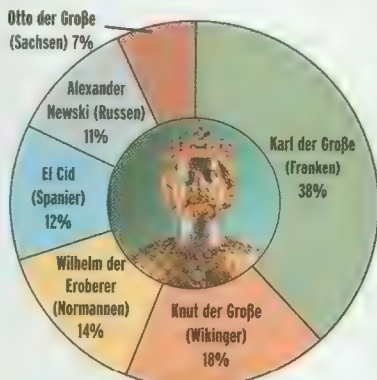
ZEITGEIST Was die Zukunft bringt.



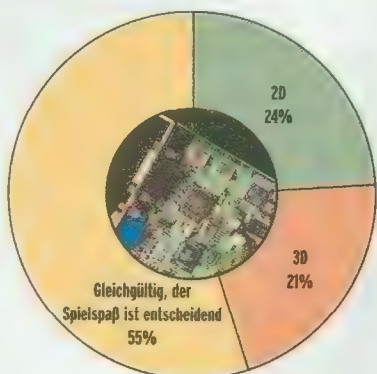
Welches Szenario in welcher Epoche wünschen Sie sich für *Age of Empires 3*?



Würden Sie sich eine Missions-CD kaufen, wenn es bereits jetzt eine zu kaufen gäbe?



Was für eine Kampagne würden Sie sich für eine Missions-CD wünschen?



Welche Technik würden Sie sich für den Nachfolger zu *Age of Empires 2* wünschen?

Anstoss 3

In Anstoss 3 können Sie die Flaschen Ihres Lieblingsweins auf die Reservebank setzen und Stars einkaufen.

Die Nummer 1 der Verkaufscharts im Februar hat nicht nur wegen exzellenten Spielflusses, sondern auch wegen der vielen Programmierfehler für Furore gesorgt. Im Online-Forum des Herstellers Ascaron türmten sich die Beschwerden und der Ruf nach einem geeigneten Patch wurde in jedem zweiten Posting laut. Wir wollen von Ihnen wissen, ob auch Sie verzweifelt sind – oder ob Sie sich für das hervorragende Menüdesign, die vielen Neuerungen seit *Anstoss 2* sowie die konkurrenzlosen Spielszenen begeistern konnten. Den Fragebogen finden Sie sowohl auf unserer Cover-CD als auch unter www.pcgames.de. Wie immer verlosen wir unter sämtlichen Teilnehmern prall gefüllte Spielepakete mit aktuellen Titeln.



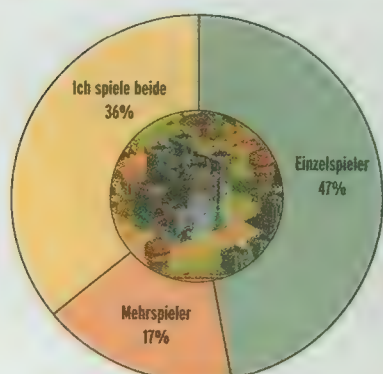
wollten hingegen noch weniger Strategen ins Feld ziehen als mit Schottheld William Wallace, der nur für die Trainingskampagne rekrutiert wurde. Auch bei der Wahl der Einheiten sind *Age of Empires*-Spieler wählerisch: Ritter sind Trumpf, kluge Taktiker werben gerne Bogenschützen an, Katapulte sind gleichfalls noch recht beliebt, Kriegsschiffe hingegen werden von den meisten Spielern stiefmütterlich behandelt. Ganz und gar kein Mauerblümchendasein führt der Editor, den mehr als die Hälfte aller Befragten getestet und damit eigene Karten gebastelt hat.

Gleichfalls nutzen Strategieexperten gerne die Netzwerkoptionen von *Age of Empires 2*: Über 40 Prozent aller bekennenden Fans haben bereits die verschiedenen Spielarten im Kampf gegen Kontrahenten aus Fleisch und Blut ausprobiert und halten dieses Erlebnis für genauso aufregend wie Kampagnen, Königsmord und freie Partien im Einzelspielermodus. Allerdings fühlt sich nur ein Fünftel der Befragten zur Kaste der Profispieler zugehörig, während rund die Hälfte den mittleren Schwierigkeitsgrad bevorzugt. Diese große Gruppe der *Age of Empires 2*-Spieler verbringt nicht die halbe Freizeit mit dem Planen großer Schlachten, sondern opfert nur wenige Stunden pro Woche fürs Bauen,

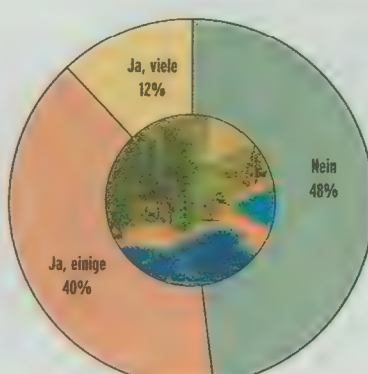
Spielspaß für Jahrhunderte

ERFINDUNGSREICH Ein großer Teil der Age-of-Empires-2-Fans spielt online und bastelt sich seine eigenen Karten.

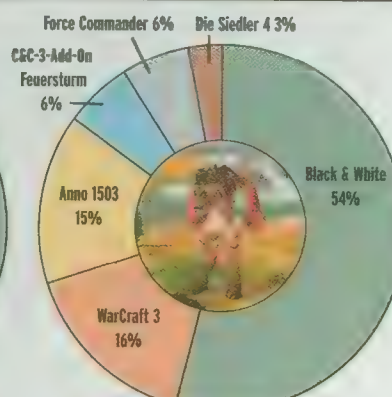
Auch im Netz ein großer Spaß: Rund die Hälfte aller Leser hat bereits online seine Rammen gegen gegnerische Burgtore gefahren.



Bevorzugen Sie den Einzelspielermodus oder spielen Sie lieber im Netz?



Haben Sie bereits eigene Szenarien mit dem leicht zu bedienenden Editor gebastelt?



Auf welche angekündigten Echtzeit-Titel freuen Sie sich derzeit am meisten?

Siedeln und Kämpfen. Möglicherweise möchten viele Strategen aber auch noch ein wenig Zeit für Titel wie *Homeworld*, *Earth 2150* oder *Pharao* erübrigen, die in der Gunst allerdings weit hinter Klassikern wie *StarCraft*, *Command & Conquer 2* und natürlich *Age of Empires* liegen. Wie in diesen legendären Echtzeitstrategietiteln besteht eine große und umtriebige Szene, deren Mitglieder sich teils in Clans organisiert haben, Online-Gefechte organisieren und natürlich ganz heiß auf Neuigkeiten zum angekündigten Add-On *The Conquerors* sind. Dieser Titel wird im kommenden Sommer erscheinen und neben weiteren Einheiten fünf neue Völker beinhalten. Wie viele Kampagnen die Zusatz-CD umfassen wird, ist noch nicht sicher. Unsere Leser könnten sich am ehesten für ein frühmittelalterliches Szenario mit den Franken unter Führung Karls des Großen erwärmen, doch auch den Wikingern und dem legendären spanischen Freiheitshelden El Cid werden große Sympathien entgegengebracht.

Die Befragung machte deutlich, dass sich kaum ein richtiger Fan eine Missions-CD entgehen lassen würde. Noch größer sind allerdings die Erwartungen, die an den dritten Teil der Serie gestellt werden. Obwohl es unwahrscheinlich ist, dass die Ensemble Studios auf 3D-Technologie verzichten werden, würden sich die meisten Spieler auch im Jahre 2002 noch mit einer hübschen 2D-Grafik zufrieden geben – vorausgesetzt, das Spielprinzip würde ähnlich ausgewogen und spannend gedeihen wie in den ersten beiden Teilen. Nach der Antike und dem Mittelalter wäre logischerweise die Neuzeit an der Reihe, wobei hier den meisten Spielern die Aussicht auf Kämpfe zur Zeit des

Kolonialismus als besonders verlockend erscheint. Doch dieses Bedürfnis wird *Anno 1503* gewiss früher stillen können, denn Star-Designer Bruce Shelley ließ bei einem persönlichen Gespräch mit PC Games durchblicken, dass er sich keinesfalls unter Zeitdruck setzen

lassen werde. Die Fans dürfen sich aber trösten: Wenn die Mission-CD genauso genial wird wie der vermutlich beste Echtzeitstrategietitel des vergangenen Jahres, dann sind schlaflose Nächte vor dem PC zumindest mittelfristig garantiert.

Peter Kusenbergl



Ein Weg zur Unsterblichkeit

Wer auch nur einen Artikel über Black & White gelesen hat, kennt das Grundprinzip des Programms: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Gottes mit einer potenziell furchteinflößenden Macht, die vom Glauben der Anhänger gespeist wird. Je zahlreicher die Gefolgschaft wird, desto größer ist seine göttliche Macht.



GESICHT ZU (VER-)KAUFEN Die Gesichtszüge der Dorfbewohner sollen völlig individuell sein. Bis jedes einzelne Gesicht digitalisiert und gestaltet wurde, laufen die Spielfiguren noch ganz ohne Visage herum.



DAS GELD SITZT LOCKER Obwohl nur wenige Bieter teilnahmen, bot RASluff 1.059 Pfund.

Aus diesem Grund sind die Dörfer und vor allem deren Bewohner wichtige Elemente des Spiels. Weil die „kleinen Leute“, wie wir sie nennen, so bedeutend sind, ist es notwendig, dass das Landleben in Eden so authentisch wie möglich ist. Peter Molyneux hat das Programmieren des Dorfbewohners zur Chefsache erklärt. Die ganzen letzten Jahre hat er den Problemen der Dörfler gewidmet. Wenn der Spieler schon ein Gott ist, dann braucht er auch ein Volk, das es wert ist, beherrscht zu werden. Obwohl sich mittlerweile jeder von den Spielgrafiken überzeugt zeigte, war Peter Molyneux bewusst, dass scheinbar planlos in der Gegend herumlaufende Figuren das ganze Projekt zerstören könnten. Je intelligenter und individueller das Verhalten des Volkes

wirkt, desto befriedigender würde es für den Spieler sein, über es zu herrschen. Peters Idee war, jedem Bewohner eine eigene Persönlichkeit zu geben, die sich aus Dutzenden von Wünschen und Bedürfnissen zusammensetzt. Beispielsweise hat jede Figur das Bedürfnis, Nahrung aufzunehmen. Zusätzlich kann sie den Wunsch haben, Holz zu sammeln, zu spielen, sich zu erholen, beschützt zu werden, ihr Dorf auszubauen, zu heiraten, Kinder zu zeugen oder ihrem Gott ein Geschenk zu machen. Peter brachte uns seine Idee näher: „Jeder Dorfbewohner hat die gleichen Wünsche. Aber bei jedem sind sie unterschiedlich stark ausgeprägt, was zu unterschiedlichen Charakteren führt. Wenn ein Kind geboren wird, erbt es die Charaktereigenschaften seiner Eltern – auf diese Weise bilden sich Familieneigenschaften wie Faulheit, körperliche Stärke oder Begabung für die Landwirtschaft.“ Diese Funktionen des Spiels führen zu interessanten philosophischen Erkenntnissen. So geht es der Bevölkerung nicht um Gut und Böse. Die Leute werden nicht von ihrer Moral angetrieben, sondern von ihren Bedürfnissen. Glück resultiert nicht aus erfahrener Güte, sondern aus erfüllten Bedürfnissen. Eine Figur ist glücklich, wenn sie alles hat, was sie braucht. Je mehr offene Wünsche sie hat, desto unglücklicher ist sie. Ein unglücklicher Dorfbewohner wird nun das Vertrauen in seinen Gott verlieren. Die Begründung ist logisch: Wenn er nicht für die Grundbedürfnisse eines Volks sorgen kann, kann er kein Gott sein.

Zusätzlich zu den Charaktereigenschaften hat jedes Individuum einen eigenen Namen und sogar ein einzigartiges Gesicht. Da es zahllose Dorfbewohner geben wird, erlaubten wir uns etwas Selbstbeweihräucherung. Jeder Mitarbeiter von Lionhead und jeder Beta-Tester wurde mit Namen und digitalisiertem Porträt in das Spiel integriert. Dies brachte Jamie Durrant auf die Idee, einige Dorfbewohner der Öffentlichkeit anzubieten. Zusammen mit dem Online-Auktionshaus QXL wurden die Gesichter von vier Dörflern versteigert. Wir dachten, wir würden Preise in Höhe von jeweils zehn bis 50 Pfund erzielen, aber bereits für das erste Gesicht wurden 450 Pfund gezahlt. Die nächsten beiden gingen für ähnliche Preise über den Ladentisch, das vierte Gesicht aber erzielte den Traumpreis von über 1.000 Pfund! Ein Spielefan investierte diesen Betrag, damit sein Porträt das Gesicht eines ägyptischen Häuptlings zierte. Selbst Peter war verblüfft. „Ich glaube ...“, sagte er, „dies ist ein Versuch, unsterblich zu werden.“

Steve Jackson

■ TRIO GRANDE

Thomas Häuser, Thomas Friedmann und Thorsten Knop (von links) von Funatics zählen zu den erfahrensten deutschen Spieleentwicklern.

Die Siedler

Zusammen haben sie über 30 Jahre Erfahrung als Spieleentwickler auf dem Buckel: Thorsten Knop, Thomas Häuser und Thomas Friedmann brachten Blue Bytes Siedlern das Wuseln bei, setzten das Brettspiel Die Siedler von Catan für den PC um und arbeiten gerade an Cultures.

An der Eingangstür zu den Büros von id Software prangt groß die Zahl des Teufels, 666. Ion Storm residieren in einem luxuriösen Wolkenkratzer in Dallas. Das Hauptquartier von Electronic Arts wird über den Electronic Arts Drive erreicht. Andere, vornehmlich deutsche Entwickler, geben sich da vergleichsweise unspektakulär und teilen sich auch mal ein Gebäude mit einem Sonnenstudio und einem Zahnarzt. „Hat doch Vorteile“, witzelt Thomas Friedmann, „da kannst du gleich noch zum Zahnarzt, wenn du uns besuchst!“ Sehr witzig ... die Funatics sind offensichtlich gar lustige Gesellen, die aber vor allem schon eine Reihe populärer Spiele entwickelten. Allerdings nicht unter dem Namen Funatics – unsere drei Interview-

partner Thorsten Knop, Thomas Häuser und Thomas Friedmann waren bis vor ein paar Jahren noch bei Blue Byte und brachten dort so prominente Titel wie *Die Siedler*, *Die Siedler 2*, *Battle Isle*, *Extreme Assault*, *Albion*, *Schleichfahrt* oder *Incubation* auf den Weg. Nach der Gründung von Funatics veröffentlichten sie die gelungene Brettspielumsetzung *Catan – Die erste Insel* und arbeiten derzeit an *Cultures – Die Entdeckung Vinlands* sowie einem weiteren, noch geheimen Projekt.

Die drei „Funatiker“ kennen sich schon seit dem Ende der 80er-Jahre. Thorsten Knop, der Grafiker, und Thomas Häuser als Programmierer trafen sich in der Schule und entdeckten schnell ihre gemeinsame Vorliebe



für Computer- und Videospiele. 1988 bastelten die beiden ein Rollenspiel, das sie zu einer neu gegründeten Firma namens Blue Byte trugen, die ebenfalls in Mülheim ansässig war. „Wir sind da mit unserer Diskette hingelaufen – wenn man sich heute anschaut, was wir damals hätten abliefern wollen, das war so grotten-schlecht!“, erinnert sich Thomas Häuser lachend. „Wir haben das dann erst mal in die Tonne gekloppt und von vorne angefangen. Zuerst wollten wir natürlich ein Mega-Rollenspiel machen, supergroß und mit allem drin, aber das wurde schnell zur Ernüchterung.“ Heraus kam dann ein *Jump&Run*, das vergleichsweise einfach zu programmieren war. „Sie haben uns aber trotzdem bei Blue Byte

behalten“, erzählt Thorsten. „Wahrscheinlich, weil wir einfach so freakig waren ...“ Dort traf man auf einen gewissen Thomas Friedmann, der zur selben Zeit mit einem selbst entwickelten Konzept ebenfalls zu Blue Byte stiefelte. Das Konzept entstand übrigens während eines dreiwöchigen Urlaubs auf Ibiza, wo Thomas am Strand lag und fleißig Ideen zu einem – wie könnte es anders sein – *Jump&Run* auf seinen Notizblock kritzelte. Die Idee gefiel Blue Byte, so dass Thomas während seines Wirtschaftsinformatikstudiums die Grafiken für das Spiel zeichnete. Von da an arbeitete Thomas Friedmann mit Thorsten Knop und Thomas Häuser an verschiedenen Projekten, darunter auch an *Die Siedler*.

Thorsten über Thomas, Häuser über Friedmann

Werden sie ehrlich sein? Kommt es zum Streit? Die drei Freunde beurteilen einander, ohne ein Blatt vor den Mund zu nehmen. Im PC-Games-Interview zeigen sich die drei alten Hasen als gute Freunde und erfahrene Entwickler, die sich prima ergänzen.

Thorsten: Am besten an Thomas Häuser gefällt mir, dass er alles zu Ende bringt, was er anfängt. Und dass er es gut zu Ende bringt! Ich kann mich auf ihn verlassen und ich habe schon mit vielen Programmierern zusammengearbeitet – er ist der kompetenteste. Und ein guter Freund.

Thomas H.: Der Thomas Friedmann ist auch jemand, der sehr verlässlich ist. Er kann sehr gut

Leute integrieren, auch Leute in ein Team bringen, die sich eigentlich zuerst nicht sehen können. Außerdem kann er sehr gut mit Menschen umgehen und sich auf andere einstellen, dadurch mit Leuten von der Bank reden und gleichzeitig genauso gut Kumpel sein.

Thomas F.: Thorsten ist ein total guter Kumpel und er ist tierisch unzuverlässig (lacht über den

Protest von Thorsten). Er kann halt manchmal sehr lange brauchen für Sachen, die er nicht mag – Büroquatsch und so. Auf der anderen Seite ist aber klar, dass er die wichtigen Dinge zuverlässig erledigt. Er ist ruhig und regt sich selten mal auf. Insgesamt ist er einer der am universalsten einsetzbaren und kompetentesten Leute in der Branche.



Dass die drei heute bei Funatics weiter an guten Spielen arbeiten, mag neben der hervorragenden Chemie zwischen den dreien auch an der perfekten Ergänzung ihrer Fähigkeiten liegen.

Vielleicht werden Sie sich fragen, warum um alles in der Welt die drei in ihrer Anfangszeit so gerne Jump&Runs spielten und entwickelten. Die Antwort ist einfach: In den 80er-Jahren waren diese Spiele außerordentlich populär, und zwar auf allen Systemen, vom Amiga über die ersten PCs bis hin zu Konsolen wie dem Super Nintendo. Außerdem: „Der große Vorteil war, dass man gesehen hat, wie es funktioniert, und es auch umsetzen konnte. Du hast relativ schnell ein Scrolling gehabt, konntest eine Figur reinsetzen, die dann gesprungen ist, hast Gegner programmiert und dann warst du schon so weit. Also sehr einfach“, erklärt Thomas Häuser. Dass die drei heute bei Funatics weiter an guten Spielen arbeiten, mag neben der hervorragenden Chemie zwischen den dreien auch an der perfekten Ergänzung ihrer Fähigkeiten liegen. Thomas Häuser ist der Programmierer, Thorsten Knop der Grafiker und Thomas Friedmann der Geschäftsmann und – wie die beiden anderen auch – Spieldesigner. Dabei begann Thorsten Knops Karriere ebenfalls als Programmierer, doch als dann ein Grafiker benötigt wurde, biss er in den sauren Apfel, tauschte Assembler-Buch

mit digitalem Pinsel und gibt heute seine Erfahrung an den Funatics-Nachwuchs weiter.

Bis jetzt ist die Karriere der drei höchst erfolgreich verlaufen, wobei ihre Arbeit an *Die Siedler* den vorläufigen Höhepunkt bedeutete. Aber auch das aktuelle *Cultures – Die Entdeckung Vinlands* könnte ein künftiger Hit werden. Was ist das Geheimnis der drei, das anscheinend nur wenige andere deutsche Entwickler kennen? „Ich glaube, was uns hier auszeichnet, ist das Reinbeißen und Reinknien in ein Spiel“, beschreibt Thomas Friedmann. „Wir haben einen sehr hohen Anspruch, wir wollen das beste Produkt abliefern, das irgendwie machbar ist. Da wird so lange gefeilt und geschliffen, bis es passt.“ Dazu gehört eine ausführliche Vorbereitung: Ein Thema wird für interessant befunden, analysiert und durchleuchtet und dann konsequent durchgezogen. „Dabei sind die ersten ein oder zwei Monate Spaß, da kommt man voran“, ergänzt Thomas Häuser. „Dann wird es aber hart. Dann muss man sich morgens hinsetzen und überlegen, was ansteht, und das durchziehen und dabei bleiben.“ Doch das ist nicht alles,

wie Thorsten Knop weiß: „Konzepte werden verändert und über den Haufen geschmissen. Da kommt es darauf an, nicht das Ziel aus den Augen zu verlieren.“ Zusätzlich erschwert wird die Entwicklung eines Spiels durch das Nachwuchsproblem, das sich quer durch die gesamte Branche zieht. „Es gehen einige Bewerbungen ein, die teilweise auch ganz gut sind, aber ich glaube, eine ganze Menge der geeigneten Leute traut sich einfach nicht“, vermutet Thorsten. Thomas Friedmann ergänzt: „Sie sehen die Spielbranche auch nicht als möglichen Arbeitsplatz, da die Entwicklung von Spielen nicht etabliert ist. Viele der guten Programmierer und Grafiker kommen gar nicht erst auf die Idee, im Spielbereich zu arbeiten.“ Zurzeit arbeiten die Funatics daher mit Schülern aus der Mülheimer Umgebung zusammen, die mit einfachen Aufgaben betraut werden und so möglicherweise in die Entwicklung hineinwachsen. Wäre doch schade, wenn das neue Projekt der Funatics, das erstmals auf einer lizenzierten 3D-Engine beruht, aufgrund von Nachwuchsmangel in den Anfängen stecken bliebe ...

Florian Stangl

Brodelnde Gerüchteküche

Auf der CeBIT werden traditionell die Grafikkarten für das laufende Jahr auf den Tisch gelegt. Diesmal waren reale Produkte jedoch eher Mangelware, dafür gab es Platinengerüchte gleich im Dutzend.

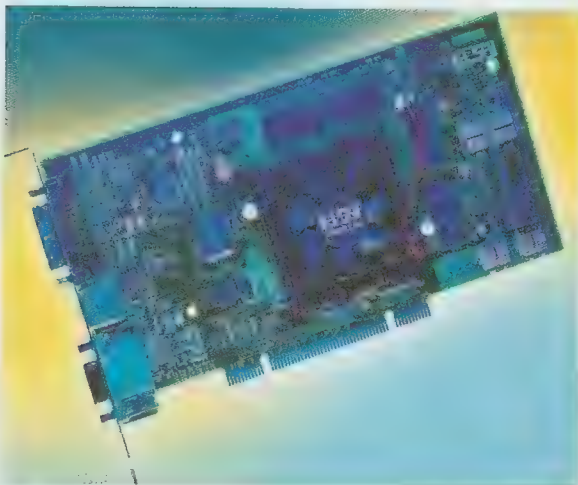
WAS IST ...?

- **Anti Aliasing**
Glättung von pixeligen Polygonkanten
- **Füllrate**
Maß für die Zeichengeschwindigkeit eines Grafikchips
- **Hardware T&L**
Geometrieberechnungen auf dem Grafikchip
- **Renderpipeline**
Chiparchitektur zum Zeichnen von Bilddaten

Die Darstellerriege des Grafikkarten-Ensembles ließ Großes erahnen. Nvidia, Matrox, Ati, VideoLogic, S3, 3dfx, Elsa, Asus, Creative, Guillemot – alle waren sie da. Doch Neuheiten waren nicht am Stand zu bewundern, sondern nur hinter verschlossenen Türen. Wer als Fan ultraschneller 3D-Beschleuniger mit hohen Erwartungen zur CeBIT pilgerte, wurde sehr schnell auf den Boden der Tatsachen zurückgeworfen. Nicht ein Aussteller zeigte der Öffentlichkeit seine neue Ware, selbst 3dfx schaffte es nicht, die Voodoo4-/5-Kollektion vorzuführen. Dafür gab es massenweise geheime Vorführungen, konspirative Sitzungen und vor allem einen ganzen Rattenschwanz von Gerüchten. Neugierig geworden? Dann Vorhang auf für unseren Messebericht von der Grafikfront.

Die größten (greifbaren) Überraschungen kamen von 3dfx und Ati. Während der Voodoomeister erstmals seine universal verfügbare Kanten-glättung in Spielen zeigen konnte, zauberte Ati grundsätzliche Spezifikationen für seine neue Rage-Genera-

tion aus dem Hut. Beiden Themen haben wir auf den Folgeseiten deshalb einen eigenen Artikel gewidmet. Eine der heißesten Storys sollte der Nachfolgechip des GeForce 256 von Nvidia werden. „NV15“ lautet der Codename für dieses Stück Silizium, das 3dfx zum Schwitzen bringt. Nachdem bereits vor zwei Monaten erste Informationen im Internet „aufgetaucht“ sind, geisterten auf der CeBIT weitere Gerüchte über Eigenschaften des Chips herum. Erst nach dem Messetrubel kristallisierten sich relativ gesicherte Eckwerte des NV15 und des kleineren Bruders NV11 heraus (siehe Tabelle). Creative wird dabei eine der Hauptrollen spielen, wie anlässlich einer Pressekonferenz bei der Game Developers Conference in San Jose bekannt wurde. So wird deren NV15-Karte über 32 MB DDR-Speicher verfügen, der dank einer verbesserten Technik voraussichtlich etwas schneller anzusteuern ist als bei der Annihilator Pro. Der Chip wird in einem 0,18-Mikrometer-Prozess gefertigt (GeForce: 0,22), so dass Nvidia mehr Spielraum hat, um die Wärmeentwicklung einzudämmen oder mehr Transistoren unterzubringen. Beeindruckend ist auf jeden Fall die Organisation der Rechenarchitektur. Wie der GeForce greift der NV15 auf vier parallele Pipelines zurück, wobei bearbeitete Bildpunkte im Gegensatz zum Vorgänger gleich mit zwei Texturen bepflanzt werden können. Davon profitieren Spiele mit extrem hohen Texturanforderungen, ältere Spiele wird diese Eigenschaft eher kalt lassen. Hier schließt Nvidia auf jeden Fall eine Versicherung für die Zukunft ab. Laut Creative wird deren NV15-Brett die Ausgabe des Bildes



PCI-POWER Die Erazor X PCI sorgt auch auf AGP-losen Systemen für grafische Genüsse. Ab April geht die Aufrüsterplatine an den Start.

■ **VOODOOPUPPE**
Lara Croft legte zwar einen gut besuchten Auftritt bei 3dfx hin, als Botschafterin der neuen Voodoo-Generation trat sie jedoch nicht in Erscheinung.



NACHRÜSTBESCHLUSS Creative hilft mit seiner TNT2 Vanta allen Grafikaufbauern, die auf PCI-Platinen angewiesen sind.

auf dem Fernseher über eine spezielle Zusatzkarte realisieren. Schon ab Mitte Mai will man an den Start gehen, wobei diese Einschätzung ein gewisses Maß an Optimismus in sich birgt.

Während die Hersteller schon voll mit den Vorbereitungen für den NV15 beschäftigt sind, bringen Firmen wie Asus, Dell oder MSI reguläre GeForce-Beschleuniger mit fetten 64 MB Grafikspeicher unter das Volk. MSI und Asus verkaufen diese auch an Normalsterbliche, bei Dell müssen Sie schon in ein Komplettsystem der Marke Dimension XPS investieren. Asus führte uns den grafischen Leckerbissen im Hinterzimmer vor. Die GeForce-beschleunigte V6600 Pro wird schon bald mit satten 64 MB SDRAM auf den Markt kommen. Auch die mit Award-Ehren bedachte V6800 wird in einer 64-MB-Variante eine Neuauflage erleben; im Gegensatz zur V6600 handelt es sich hierbei aber um Speicher der Sorte Double Data Rate. Erste Tests im Internet bescheinigen den 64er-Versionen vor allem Stärken in hohen Auflösungen jenseits 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe. Ein derart hohes lokales Speicherpolster umgeht die Notwendigkeit, die vergleichsweise langsame AGP-Verbindung über Gebühr in Anspruch zu nehmen. Preislich liegen diese Monster-GeForce-Karten zwischen 650 (SDRAM) und 800 Mark (DDR-RAM).

Nvidia geht mit dem Grafikchip NV15 einen großen Schritt vorwärts, um den Anforderungen zukünftiger Spiele zu genügen.

Technik-Eckdaten

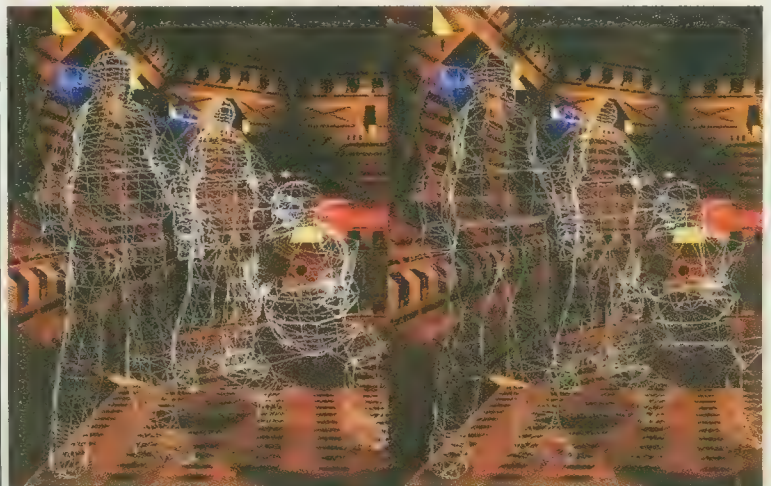
3dfx gegen Nvidia, VSA-100 gegen NV11/NV15. Hier sehen Sie die wichtigsten technischen Unterschiede.

Chip	VSA-100	NV11	NV15
Hersteller	3dfx	Nvidia	Nvidia
Chiptakt	166 MHz	160 MHz	135 MHz
Pipeline (Pixel/Texture)	2x1	2x1	4x2
Pixelfüllrate	333 MPixel	320 MPixel	540 MPixel
Texturfüllrate	333 MTexture	320 MTexture	1080 MTexture
Speichertakt	166 MHz	183 MHz	333 MHz (166x2)
Speicherart	SDR DRAM	SDR DRAM	DDR DRAM
Hardware T&L	Nein	Ja	Ja
Skalierbarkeit	Ja (1-32)	Nein	Nein
Kantenglättung	Hardware	Software	Software

Von Kanten und Polygonen

Geometriebeschleunigung auf dem Chip oder spieleunabhängige Kantenglättung? So stellt sich die Wahl zwischen Voodoo5- und GeForce-Karten dar.

Wenn 3dfx Ende April die ersten Karten mit VSA-100-Chips auf den Markt bringt, wird die Diskussion um Polygone gegen Füllrate erneut entflammen. Nvidia hat mit dem GeForce 256 als erster Entwickler die Beschleunigung von Geometrieberechnungen auf dem Grafikchip (Hardware Transform & Lighting) erreicht. Der Pioniertat werden dieses Jahr weitere Firmen mit Grafikprodukten folgen – nur 3dfx nicht. Der Voodoomeister setzt bei seiner VSA-100-Architektur auf Zeichengeschwindigkeit und Qualitätsmerkmale wie Kantenglättung. Tester und Käufer haben es hier schwer, da Spielszenen mit höheren Polygonzahlen oder Kantenglättung kaum per Screenshot festgehalten werden können. In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen zu diesem Thema genauere Hintergründe liefern.



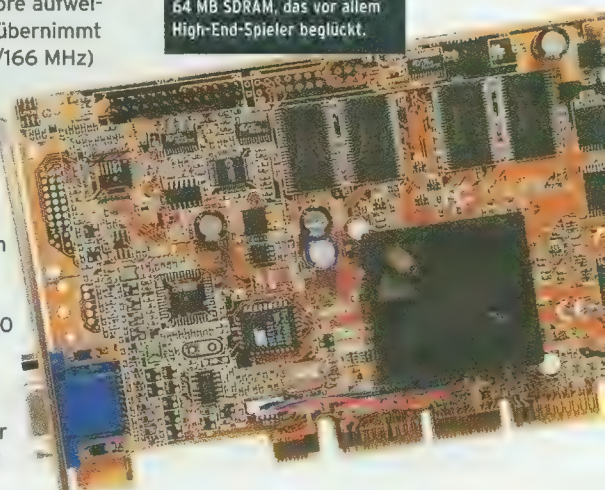
GÖTTLICHE POLYGONE Messiah wird GeForce-Besitzer dank seiner Spieleengine mit vielen Polygonen beglücken. Im Drahtgittermodell sind die Unterschiede deutlich sichtbar.

Von einem Trend zu sprechen, wäre vielleicht übertrieben. Aber auffällig viele Hersteller bemühen sich zurzeit, den Markt für PCI-Beschleuniger nicht kampflos 3dfx zu überlassen. Das dürfte vor allem die unzähligen Spieler interessieren, die einen Komplettsystem mit integrierter Grafik aus dem Supermarkt oder einen älteren Rechner ohne AGP besitzen. Elsa macht den Anfang mit der Erazor X PCI ab April; sie ist die erste GeForce-Karte für PCI-Slots. Der Kostenpunkt liegt bei etwa 600 Mark, neben 32 MByte SDRAM wird sie auch eine DVI-Schnittstelle für LCD-Monitore aufweisen. Von der Erazor X AGP übernimmt sie die Taktfrequenzen (120/166 MHz) und die Chipguard-Software für eine kontrollierte Übertaktung der Grafikkarte. Ein weiterer Mitstreiter im PCI-Ring ist Creative. Die 3D Blaster TNT2 Vanta basiert auf dem gleichnamigen Einstiegschip von Nvidia und richtet sich mit ihrem Preis von 250 Mark auch eher an Spieler mit durchschnittlichen Ansprüchen. Der Vanta ist dabei eine Art abgespeckter TNT2 und läuft mit 110 MHz

Chiptakt (TNT2: 125, TNT2 Pro: 143, TNT2 Ultra: 150 MHz). Damit spielt es sich zwar nicht so gut wie mit echten TNT2- oder gar GeForce-Beschleunigern, Nachrüster dürften trotzdem auf ihre Kosten kommen. Die Krone der PCI-Schöpfung trägt selbstverständlich 3dfx, die immerhin zwei der neuen Voodookarten auch im PCI-Design veröffentlichen (Voodoo4 4500, Voodoo5 5000).

Thilo Bayer

■ SPEICHERBANK
Asus spendiert der V6600 Pro 64 MB SDRAM, das vor allem High-End-Spieler beglückt.



Der Hexenmeister kehrt zurück

Auf der CeBIT 2000 zeigte 3dfx zum ersten Mal die neuen Voodoo-Karten in der Spielepraxis.

FAKTEN

■ PRODUKT Voodoo4/Voodoo5 ■ KATEGORIE Grafikkarte ■ HERSTELLER 3dfx ■ PREIS offen ■ TERMIN April 2000

QUICKIE

Was verbirgt sich hinter dem T-Buffer?

Der T-Buffer ist ein Speicherbereich, in dem Bilddaten miteinander kombiniert werden können. Dadurch entstehen Effekte wie Bewegungsunschärfe oder Kantenglättung. Und funktioniert das bei allen Spielen?

Bei der Kantenglättung: Ja! Bei allen anderen Effekten: Nein! Die Kantenglättung hat jedoch die größte Bedeutung und kann einfach per Schalter aktiviert werden (jedoch wahrscheinlich nur bei der Voodoo5-Reihe).

Ursprünglich sollten Grafikkarten auf Basis des VSA-100-Chips schon unter dem Weihnachtsbaum liegen. Nun peilt 3dfx den April als Veröffentlichungstermin an. Wir haben für Sie probegespielet.

Wer als Messe-Besucher die neuen Produktreihen Voodoo4/Voodoo5 in Aktion sehen wollte, wurde leider enttäuscht. Lediglich einige mysteriöse Wandmotive deuteten auf neue Zeiten bei 3dfx hin, außerdem absolvierte das Lara-Croft-Model Lara Weller einen gut besuchten Auftritt. Im stillen Kämmerlein wurde jedoch eine mit 100 MHz getaktete Voodoo5 5000 PCI (finaler Takt: 166 MHz) auf einem Macintosh- und PC-System in Spieleaktion gezeigt. Der Mac-G4-Rechner zeigte den *Star Wars Racer* mit voller Kantenglättung (vier Samples pro Bildpunkt), die störende Polygonkanten und das in der Bewegung auftretende „Pixelflimmern“ wegzauerte. Optisch spannender war der direkte Vergleich zwischen der V5 5000 und einer GeForce-Karte bei einem bekannten Spiel mit der Q3-Engine. Auch hier waren bei der V5 dank Vollbild-Kantenglättung keine pixeligen Linien mehr zu sehen, während die GeForce-Platine etwas farbenprächtigere Bilder auf den Schirm zauberte. Außerdem hatte 3dfx den Programmcode für die V5 so verändert, dass die Spielfiguren mit Motion-Blur-Effekten (Bewegungsunschärfe) durch den Level stolzierten. Optisch sehr ansprechend war auch die Demonstration mit *Rally Championship* von Electronic Arts. Während bei der GeForce extremes Pixelflimmern das Bild trübte, konnte die V5 hier mit einer „ruhigen“ Spieldarstellung aufwarten. Genau hier dürfte auch der größte Vorteil der T-Buffer-Technologie liegen. Bei Spielen wie *Drakan* oder *Ultima 9*, die weniger von der Zeichengeschwindigkeit des Grafikbeschleunigers als von der CPU-Frequenz abhängen, gönnt sich der Zo-

cker einfach mehr Bildqualität durch Aktivieren der Kantenglättung. Bei Füllratenfressern wie *Heavy Metal F.A.K.K.2* verzichtet er dementsprechend darauf. Ansonsten wurden immerhin einige noch unbekannte Details der neuen Voodoo-Architektur bekannt gegeben. So rechnet der VSA-100-Chip intern mit 40-Bit-Genauigkeit, um eine möglichst fehlerfreie Bildausgabe zu gewährleisten. Außerdem unterstützt das RAM-Interface keinen DDR-Speicher wie der GeForce von Nvidia. Was Verfügbarkeit, Preise und Spielebundle angeht, hüllt sich 3dfx noch in Schweigen. Wir vermuten, dass erste Boards ab Ende April verfügbar sind. Das Schlachtschiff Voodoo5 6000 wurde noch nicht angekündigt.

Thilo Bayer

VOODOO-DUETT

So sieht eine Voodoo5 5000 aus. Die beiden aktiv gekühlten Grafikchips steuern je 16 MByte Speicher an.



Voodoo-Intimitäten

Auf der CeBIT konnten wir mit Peter Wicher sprechen, der als „Director of Product Marketing“ tiefen Einblick in alle Grafikkarten von 3dfx hat.

Die neuen Karten auf Basis des VSA-100 kommen mit großer Verspätung. Sind sie trotzdem wettbewerbsfähig?

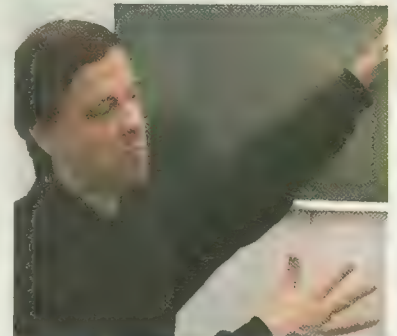
Ja. Wir wollen Spieler durch Geschwindigkeit und Qualität überzeugen. Die Skalierbarkeit der Chips und Features wie T-Buffer und Texturkompression sind hier an erster Stelle zu nennen.

Übertakter hatten es mit der Voodoo3-Reihe nicht gerade einfach. Soll sich das ändern?

Auf jeden Fall. Wir werden alle neuen Karten mit Lüfter ausstatten, außerdem soll der geschwindigkeitssüchtige Spieler sein „Übertakungs-Utility“ bekommen.

Zum ersten Mal beherrscht ein Voodoo-chip die Bildausgabe (!) in 32 Bit Farbtiefe. Haben die Einzelchipkarten (Voodoo4) hier keine Geschwindigkeitsnachteile?

Selbstverständlich ist der Speicher in 32 Bit Farbtiefe ein Bremsklotz. Aber wir haben viel Zeit in das Speicher-Interface investiert. Das Ziel für Voodoo4 lautet: Gute Spielbarkeit in 1.024x768 bei 32 Bit.



KLARTEXT Peter Wicher sorgte für Klarheit bei offenen Fragen zur neuen Voodooserie.

VSA-100-Familie

Hier sehen Sie alle neuen Grafikkarten, die 3dfx bisher offiziell angekündigt hat.



MODELL	BAUFORM	CHIPS	SPEICHER	FÜLLRATE	T-BUFFER
Voodoo4 4500	PCI/AGP	1xVSA-100	32 MB	366 MPixel	Unsicher
Voodoo5 5000	PCI/AGP	2xVSA-100	32 MB	667 MPixel	Ja
Voodoo5 5500	AGP	2xVSA-100	64 MB	667 MPixel	Ja

Das erstaunliche 3D-Füllhorn

Mit mehr hardwarebeschleunigten 3D-Eigenschaften als die Konkurrenz will sich Ati an die Spitze setzen.

FAKTEN

■ PRODUKT Ati „Rage 6“ ■ KATEGORIE Grafikkarte ■ HERSTELLER Ati Technologies ■ PREIS Noch unbekannt ■ TERMIN August 2000

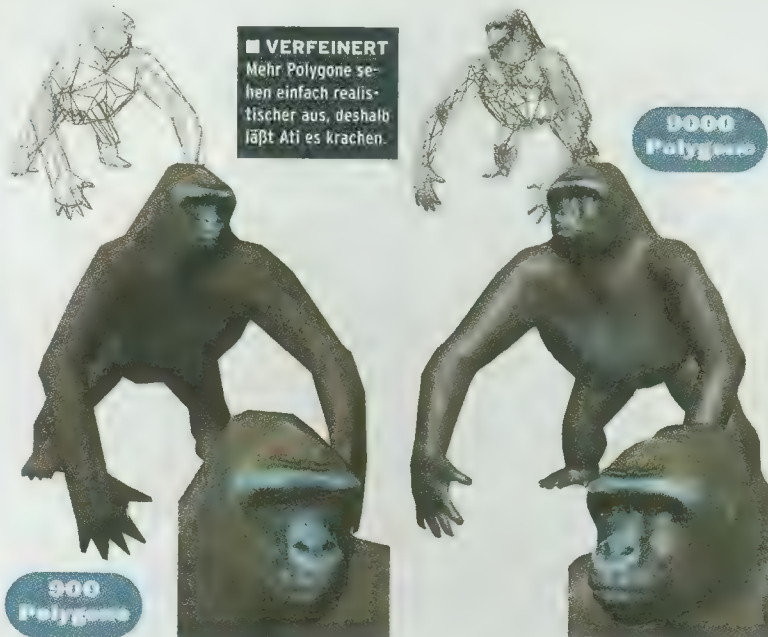
QUICKIE

Unterstützt der Ati-Chip Bump Mapping?

Alle drei bekannten Bump-Mapping-Verfahren werden in Hardware beschleunigt: Emboss, Dot3 Produkt (wie Nvidias GeForce) und Environment Mapped (wie Matrox G400).

Wird es wieder eine Dual-Chip-Lösung wie die Rage Fury Maxx geben?

Der neue Chip ist prinzipiell fähig, auf gleiche Art auf einer Karte kombiniert zu werden. Ob es ein entsprechendes Produkt geben wird, ist aber noch unklar.



Ati ist das beherrschende Schwergewicht in der Liga der Computer-Erstaurüster mit Grafikkarten. Wie die Kanadier den frechen Neuling Nvidia klein halten wollen, erfahren Sie hier.

Der Erstaurüster-Markt war lange Zeit nicht so leistungsgierig wie der Hardware-Einzelhandel, dafür aber ungleich härter, was Preis und Zuverlässigkeit der Produkte angeht. Das Erscheinen von Nvidia hat Spitzenleistung zu den Grundtugenden addiert und Ati hat das 1999 auch kräftig zu spüren bekommen. Aber Ati wäre nicht der Marktführer, wenn man sich seiner Stärke nicht bewusst wäre. Deshalb wurde der Nachfolger

des Rage 128 Pro in der Entwicklung kurzerhand übersprungen. Der mit dem Codenamen „Rage 6“ bezeichnete Chip greift entsprechend voll ins zukünftige 3D-Leben.

Das Ziel, mit Nvidias nächstem Chip NV15 auf Leistungsebene gleichzuziehen, ist sehr ambitioniert, könnte aber bei Betrachtung der vorliegenden Leistungsdaten durchaus gelingen. Kern des Rage 6 ist eine doppelt ausgelegte Pipeline, die pro Pixel bis zu drei bilinear gefilterte Textur-Tapeten gleichzeitig aufbringen kann.

Damit lassen sich bei heutigen Spielen immer zwei Pixel pro Takt ausgeben. Je nach endgültiger Taktgeschwindigkeit (200-400 MHz) sollte das jenseits von 400 MPixel/s und 1.200 MTexture/s Füllrate ergeben.

Primär wird jedoch beim Rage 6 in Bildqualität und Realismus investiert, Aufgabe des „Pixel Tapestry“-Motors im Chip. So ist dieser 3D-Chip der erste, der alle Bump-Mapping-Arten in Hardware beschleunigt, also Matrox' EMBM mit Umgebungsreflexion, Nvidias Dot3-Verfahren und die bereits bekannten Emboss-Einprägungsmuster. Weiterhin wird die Geometrie-Einheit nicht nur Transformationen und Beleuchtung übernehmen. Auch das Entfernen von 3D-Objekten, die nicht im Sichtbereich des Spielers liegen („Clipping“), ist Teil der Hardware. 3D-Texturen werden ebenfalls ermöglicht. Diese sind nicht wie Tapeten angelegt, sondern wie ein Marmorblock mit einer jeweils anderen Oberfläche, abhängig vom Verlauf der Schnittfläche. Eigene Versionen der von 3dfx propagierten Bewegungsunschärfe und Kantenglättung werden Spiele-Entwicklern zur Verfügung gestellt.

Sahnestück ist aber 3D-Morphing, das in OpenGL bereits unterstützt wird und für DirectX 8 eingeplant ist (siehe Extrakasten). Diese Fähigkeiten und die Fähigkeit, Texturen wie realistische „Haut“ über Modelle zu legen, sind die Aufgaben der so genannten „Charisma Engine“.

Armin Lenz

Charismatische Ideen

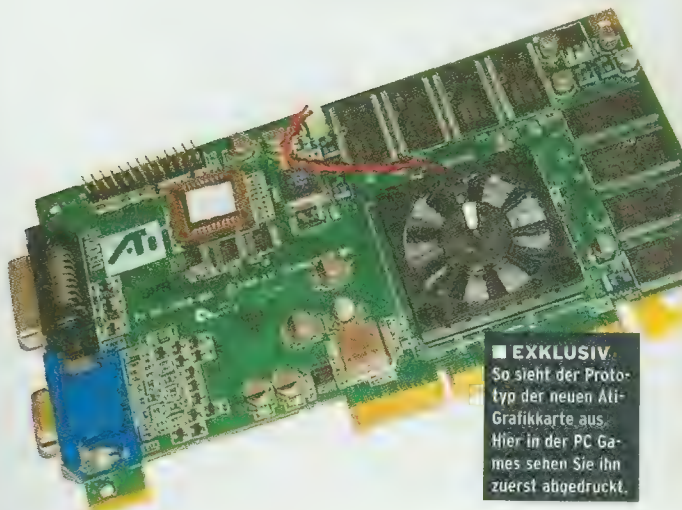
Der Spiele-Rechner als interaktives Heimkino – das ist die Idee, die nicht nur 3dfx verfolgt. Ein großer Schritt ist dabei die „Keyframe Interpolation“.

Durch Vorgabe eines Anfangs- und End-Modells und die Anzahl der Zwischenschritte soll die „Charisma Engine“ des Rage 6 in der Lage sein, ohne CPU-Aufwand alle Zwischenstufen selbstständig zu „morphen“. Das ist Voraussetzung, um etwa lippensynchrones Sprechen in Spielszenen einzubringen. Denken Sie sich zum Beispiel nur ein Star Trek-Spiel, in dem der Formwandler Odo eine Hauptrolle hat.

Keyframe Interpolation



STIMMUNG Realistische Mimik ist ein Schlüssel für Spiele in Kinofilm-Qualität, sonst sind die Figuren unglaublich.



■ EXKLUSIV. So sieht der Prototyp der neuen Ati-Grafikkarte aus. Hier in der PC Games sehen Sie ihn zuerst abgedruckt.



WAS IST ...?

- **Gigahertz**
1.000 Megahertz
- **FCPGA**
Neue CPU-Verpackung für Sockel 370
- **L2-Cache**
Schneller Zwischenspeicher zwischen RAM und CPU
- **ISSE**
Spezial-Befehlssatz zur Spielebeschleunigung von Intel
- **OEM**
Computerhersteller (Original Equipment Manufacturer)

Die monopolistisch verschnarchten Zeiten im Prozessorgeschäft sind mittlerweile endgültig vorüber. Dieses Jahr wird getanzt, bis die Fetzen fliegen. Kommen Sie mit uns aufs Parkett!

AMD mausert sich vom getretenen Hündchen zur Bulldogge, Intel meditiert über E-Commerce und VIA entwickelt den heftigen Ehrgeiz, Intels fette Weidegründe zu erstürmen. Wer hätte zur letzten CeBIT solch ein Szenario vorhergesagt?

Während Giganten der Software-Branche mit Ständen von der Größe von Flugzeugträgern protzten, hatte Intel sich kontemplativ in ein kleines blaues Kabäuschen in der Netzwerkhalle zurückgezogen. Der Gorilla im Prozessor-Dschungel philosophierte darüber, dass die hausgemachten Produkte die Bausteine des elektronischen Handels seien. Inoffiziell gab man sich dann doch weniger weltentrückt und sprach auch über den neuen Celeron, die Zukunft des Pentium III und seinen Nachfolger, „Willamette“. VIA, bis vor kurzem hauptsächlich bekannt durch Hauptplatinen-Chipsätze mit gruseliger Spiele-Leistung, hatte sich in einer Ecke der Prozessor-Halle niedergelassen.

Verbündet hat man sich mit AMD, deren Athlon sich mittlerweile als CPU-Zwölfszylinder mit Intels besten Prozessoren keines Vergleiches mehr zu schämen braucht und die 1-GHz-Grenze bereits hinter sich lässt.

Insgesamt ist der lange Zeit träge CPU-Markt in eine Lawinenbewegung übergegangen. Wo bisher Monopol-Langeweile angesagt war, wird jetzt so kräftig geknüpelt, dass

man sich kaum noch zu kaufen traut. Sowohl Intel als auch AMD belauern sich gegenseitig, um als Erste den 1-GHz-Chip zu verkünden. AMD nahm dann in der ersten Märzwoche den Pokal mit nach Hause.

Intels Pläne sind weniger flexibel, denn der Marktführer muss die Planungen der großen OEMs wie etwa Dell berücksichtigen. Bis Herbst soll der Pentium III in Massen die 1.000-MHz-Marke erreichen. Bereits im März werden der PIII 833 und 866 in Stückzahlen herauskommen, im Juni der 933er. Die 1-GHz-CPU wird vorerst nur in handverlesener Anzahl an loyale Großhersteller herausgegeben.

CPU-Infrastruktur

ja=■ nein=■

Das kleine Wer-mit-wem der Motherboard-Chipsätze. Auch die Paarungen zwischen CPU und Hauptplatinen werden jeden Monat unübersichtlicher.

CPU	INTEL BX	INTEL 810(E)	INTEL 815	INTEL 820	VIA APOLLO PRO133(A)	AMD 750	VIA KX133	VIA KZ133
Intel Celeron	■	■	■	■	■	■	■	■
Intel Pentium III	■	■	■	■	■	■	■	■
AMD Athlon	■	■	■	■	■	■	■	■
AMD Athlon Professional	■	■	■	■	■	■	■	■
AMD „Spitfire“	■	■	■	■	■	■	■	■
VIA Cyrix III	■	■	■	■	■	■	■	■

WAS IST ...?

- **PC100 SDRAM**
Speicher für 100-MHz-Speicherbus
- **PC133 SDRAM**
Speicher für 133-MHz-Speicherbus
- **3DNow!**
Spezial-Befehlssatz zur Spielebeschleunigung von AMD
- **Sockel A**
Neuer CPU-Steckplatz von AMD

Dabei werden sowohl der Sockel 370 FCPGA als auch der aussterbende Slot 1 bedient werden. Der Celeron wird ab März mit 600 und 633 MHz angeboten. Hier liegt die größte Wertsteigerung für Spieler, denn das neue Celeron-Modell ist ein kleiner Coppermine mit 66 MHz Front Side Bus und ISSE. Das wird bei Zockern Freude auslösen, beschleunigt ISSE doch viele Grafiktreiber gszn erheblich (PCG 04/2000). Ein Celeron 700 soll im Juni folgen, noch höher getaktete Modelle im Lauf des Jahres. Auch Geschwindigkeiten unter 600 MHz sollen für den neuen Celeron ins Angebot kommen.

Auf der Seite der Infrastruktur tut sich bei Intel ebenfalls Erfreuliches. Nachdem man eingesehen hat, dass der Intel820 zwar technologisch recht wohlgeformt ist, aber preislich nicht beim Kunden ankommt, wird nun auch die ungeliebte PC133-SDRAM-Alternative bedient. Der Intel815 „Solano“ verspricht dabei den BX-Chipsatz in der Beliebtheit abzulösen. Seine Stärken sind 133-MHz-Front-Side- und -Speicherbus und die doppelt schnell ausgelegte interne Kommunikation (wie beim 810/810E und 820). Die integrierte 3D-Grafik ist weniger aufregend, wohl aber die Tatsache, dass sie sowohl abschaltbar ist als auch einen externen AGP-Slot unterstützt. Wenn dieser Chipsatz an der Leistung eines auf 133 MHz über-

Solano – der Thronfolger

Der Intel815 soll die Thronfolge des BX-Chipsatzes sichern, nachdem der Intel820 zu weit vorgriff.

Dabei wird PC133 SDRAM mit dem 133-MHz-Front-Side-Bus die Antriebsachse bilden. Das bedeutet, dass der CPU wie beim 100-MHz-Vorgänger BX auch wirklich die volle Speicherbandbreite zur Verfügung steht. Schon beim Übertakten von BX-Chipsätzen hatten wir da klare Leistungsvorteile gegenüber dem Intel820 und Intel810(E) gemessen. Der Intel815 zeichnet sich wie der 810E durch eine hohe Integration aus, ist aber wesentlich freundlicher hinsichtlich einer spieleauglichen Verwendbarkeit. So wird in der Regel ein AGP-Slot auf Solano-Hauptplatinen vorhanden sein – und zwar trotz abschaltbarer, integrierter 3D-Grafik mit DVD-Unterstützung. Die Option auf einen digitalen VGA-Ausgang, integrierter Sound und die komplette Abwesenheit von ISA-Slots modernisieren die Hauptplatinen. Alle großen Motherboard-Hersteller werden nach Intels Okay Solano-Modelle vorstellen, während i820-Platinen bereits massenweise zu haben sind.



■ **SOLANO**
Durchgängig 133 MHz, so soll es sein: der Intel815.

takteten BX anknüpft, ist Daddel-Freude angesagt.

Bei AMD stehen die Zeichen auf Vorsicht, besonders davor, sich am eigenen Erfolg zu verschlucken. Der Athlon ist dem Pentium III derzeit mehr als gewachsen. Die Frage ist ironischerweise, wie verhindert man, damit so erfolgreich zu sein, dass man wie Intel in Lieferschwierigkeiten gerät. Die gute Nachricht ist, dass die Dresdener Fabrik ab Ende Juni auf Kupfer basierende Chips in Massen ausliefern wird. Das wird besonders den beiden neuen Athlon-Serien zu-

gute kommen, die schon bald die bisherigen Modelle samt Sockel Super 7 ablösen. Am unteren Ende wird dabei der „Spitfire“ gestartet, ein kleiner Athlon mit L2-Cache auf dem Chip, der ausschließlich als preisgünstige gesockelte Version (Sockel A) erhältlich sein wird. Darüber wird der Athlon Professional, Codename „Thunderbird“, platziert. Er wird mit hohem Takt und großem L2-Cache auf dem Chip sowohl im Slot A als auch Sockel A (ab April) für Furore sorgen. Diese CPU sollte Intel bei Spielen ziemlich heftig an den Karren fahren können. Der Preis wird entscheiden, ob man sich den Blechschaden auch leisten kann. Im Hinterzimmer drehte bereits ein 1.116-MHz-System mit Kupfer-Technologie seine Runden.

Für die Gleisverlegung sind weiterhin AMD und nun auch VIA gefragt. Von VIA kommt der KX133, den wir bereits auf einer Epox-7KXA-Platine testen konnten. Später in diesem Jahr wird von AMD und VIA auch DDR SDRAM unterstützt werden – dies sollte noch einen weiteren Leistungszuwachs bedeuten.

VIA hat sich besonders im kostensensiblen Segment unterhalb des BX breit gemacht. Bei Slot 1 und Sockel 370 ist VIA weiter mit dem Apollo Pro 133(A) vertreten, letzte Revisionen dieses Chipsatzes zeigen auch bei Pentium III und Celeron guten Spielespaß. Auch im hochintegrierten Bereich ist VIA aktiv, der so genannte \$600-PC soll von eigenen Chipsätzen und dem neuen Cyrix-III-Prozessor angetrieben werden. Diese CPU, hervorgegangen aus dem schwachen Cyrix M-II, soll bei 400 MHz starten und lässt auch sonst die Muskeln spielen: 256 KByte L2-Cache auf dem Chip, 3DNow!-Befehle und ein Front Side Bus von 66 bis 133 MHz sind topaktuelle Eckwerte.

Armin Lenz

CPU-Übersicht

Das CPU-Puzzlespiel wird noch mal komplizierter. Neue Nischenprodukte erfordern mehr Aufmerksamkeit beim Rechnerkauf, um Fehlgriffe zu vermeiden.



HERSTELLER	MODELL	FRONT SIDE BUS	VERBINDUNG	CHIPSATZ	BEMERKUNG
Intel	Celeron	66 MHz	Sockel 370 PPGA	BX, 810(E), VIA	Endet bei 533 MHz
Intel	Celeron	66 MHz	Sockel 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, VIA	Ab März mit 600/633 MHz und ISSE
Intel	Pentium III	100/133 MHz	Sockel 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, 820, VIA	Ab März mit 850/866 MHz
Intel	Pentium III	100/133 MHz	Slot 1	BX, 810(E), 815, 820, VIA	Ab März mit 850/866 MHz
AMD	Athlon	200 MHz	Slot A	AMD750, KX133	Bis 1 GHz verfügbar
AMD	„Spitfire“	200 MHz	Sockel A	AMD750, KZ133	Ablösung für K6-Serie, interner Cache
AMD	Athlon Professional	200 MHz	Slot A	AMD750, KX133	Ab Ende Juni mit internem Cache
VIA	Cyrix III	133 MHz	Sockel 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, VIA	3DNow!, interner Cache, 400/433 MHz

Thunderbird – der Donnervogel

AMDs Athlon hatte einen guten Start und verdiente sich mit seiner Leistung eine gute Presse, verlor jedoch oft das Spieleduell mit dem Coppermine.

Das soll sich durch die bereits 1999 beim K6-III vorgemachte Verlegung des externen Cache auf den Chip und Beschleunigung auf vollen CPU-Takt ändern. Das verbessert sowohl die Bandbreite als auch die Antwortgeschwindigkeit auf Daten-Anfragen (Latenz), die nach unserer Erfahrung bei vielen Spielen kritisch ist. Das Resultat mit Codenamen „Thunderbird“ wird noch in der ersten Jahreshälfte als Athlon Professional erhältlich sein und die leistungshungrigsten Spieler beglücken. Mit seinem Erscheinen wird dann der „klassische“ Athlon aus dem Rennen genommen werden. Zugleich wird eine „kleine“ Version des Athlon Professional mit weniger Cache für den neuen Sockel A gestartet, der „Spitfire“. Er wird die K6-Serie als Leistungs-Fundament ersetzen.



■ **THUNDERBIRD**
Der „Coppermine“ von AMD zeigt Intel bald die Klauen.

Die Halle des Bergkönigs

Wer sich den Athlon gekauft hat, könnte ahnungslos auf dem geheimen Schatz namens Super Bypass schlummern.

WAS IST ...?

AGP

Schnelle Verbindung zwischen CPU und Grafikkarte

Slot A

Steckplatz für Athlon CPUs auf Hauptplatinen

Cache

Flotter Zwischenspeicher, der schnell benötigte Daten vorhält

Motherboard-Chipsatz

Schaltkreise, die Verwaltungsaufgaben für Speicher und Peripherie übernehmen

Super Bypass

Schnelle Speicher-Verbindung bei Irongate-Chipsätzen

UltraDMA/66

Festplattenschnittstelle, die bis zu 66 MB/s transportieren kann

VOLLDAUF
Als Erster kam der Athlon von AMD durch die Ziellinie beim MHz-Wettrüsten.



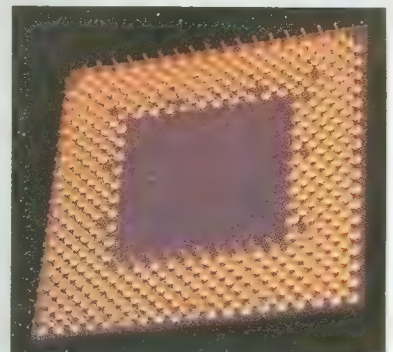
Ohne Frage hat sich der Athlon eine verdienstermaßen starke Stellung im Spielbereich erobert. Das verdankt er sowohl seiner dem Pentium III gegenüber moderneren Architektur, als auch dem im direkten Vergleich günstigeren Preis.

Das Fahrwerk zum CPU-Motor war dabei der AMD750-Hauptplatinen-Chipsatz, auch bekannt als „Irongate“. Er arbeitet in Kombination mit dem Slot A, der bisherigen Verbindung des Athlon zum Motherboard. Der Irongate war bisher auf allen Platinen zu finden und wird nach der CeBIT jetzt durch den von VIA erdachten KX133 als leistungsfähige Alternative ergänzt. Die Stärke des Irongate liegt darin, dass er bereits einige Monate in der rauen Praxis verbracht hat und die Treiber und

neuesten Chiprevisionen als ausgereift gelten dürfen. Er hat kleinere Schwierigkeiten mit einzelnen GeForce-Karten und AGP2X, wobei der schwarze Peter nach unseren Informationen aber eher bei Nvidia liegt. Sein Handicap liegt in der konservativen Auslegung auf PC100 SDRAM und AGP2X, was die Endleistung doch fühlbar beschränkt. Wer aber tiefer blickt, findet ein verstecktes Türchen zu mehr Power. Die letzten AMD750-Versionen sind nämlich mit dem so genannten „Super Bypass“ ausgerüstet. Wer Glück hat und eine Hauptplatine mit der Revision C5 oder C6 des Irongate sein Eigen nennt (oder zu kaufen plant), kann hier einen ultraschnellen Modus für Speichertransfers aktivieren. Dabei wird nicht etwa die Bandbreite erhöht, sondern die Wartezeit auf Datenanfragen verkürzt (Latenz). Das macht Spiele ohne Extrakosten oder Overclocking noch einmal einige Prozent schneller und den Athlon einem gleich getakteten Coppermine eben-

bürtig. Viele neue BIOS-Versionen bieten die Einstellung bereits ab Werk an, ebenso wie einige Hersteller jetzt auch ein Übertakten des Front Side Bus bis 240 MHz (120 MHz mit doppelten Transfers) erlauben. Die Preiserwartung zeigt für Irongate-Boards kurzfristig Richtung 250 Mark. Am Horizont zeichnen sich bereits Lieferungen der ersten KX133-Platinen für Slot A ab (siehe unseren Test in dieser Ausgabe), die in die gleiche Preisregion driften. Infrastruktur mit dem zweiten VIA-Chipsatz KZ133 ist noch nicht verfügbar, sollte aber in den nächsten Wochen unser Labor erreichen. Er wird exklusiv den Sockel A bedienen, der dem Athlon Professional und dem „Spitfire“ als kostengünstige Verbindung zur Hauptplatine dienen wird. Vorauszusehen ist deshalb jetzt schon eine weitere Preisreduzierung für Athlon-Freunde.

Armin Lenz



SOCKEL A Mit einer neuer Verbindung geht die nächste Athlon-Generation an den Start



AMAZONENPOWER Die adrette Amazone Rynn aus Draken profitiert besonders von Athlon-Motherboards mit dem Super Bypass.

Athlon-Baugrundstücke

Evolution statt Revolution ist die Maxime bei Hauptplatinen-Chipsätzen für Athlon-Systeme. Hier sehen Sie eine Übersicht der wichtigen Mainboards.

HERSTELLER	MODELL	CHIPSATZ	SPEICHER	BESONDERHEIT	PREIS
AOpen	AK72	KX133	PC100/PC133	ab April	noch unbekannt
ASUS	K7M	AMD 750	PC100	bis 133 MHz FSB	360 Mark
ASUS	K7M Sound	AMD 750	PC100	mit Sound onboard	390 Mark
ASUS	K7V	KX133	PC100/PC133	ab April	noch unbekannt
Biostar	M7MKA	AMD 750	PC100	—	300 Mark
DFI	AK70	AMD 750	PC100	4-Layer	315 Mark
Epox	EP-7KXA	VIA KX133	PC100/PC133	83-115 MHz FSB	310 Mark
FIC	SD11	AMD 750	PC100	bis 133 MHz FSB	300 Mark
Gigabyte	7IX/7IXE	AMD 750	PC100	E-Version ist neuer	320 Mark
MSI	K7Pro	AMD 750	PC100	Super Bypass	290 Mark
MSI	K7Master	KX133	PC100/PC133	ab April	noch unbekannt
NMC	7VAX	KX133	PC100/PC133	baugleich EP-7KXA	320 Mark

Athlon-Nachbrenner

VIA legt das neue Athlon-Schuhwerk KX133 vor und fordert den Pentium III zum gepflegten Kickboxen heraus.

FAKTEN

■ PRODUKT Hauptplatine EP-7KXA ■ KATEGORIE Infrastruktur ■ HERSTELLER Epox ■ PREIS Ca. 290 Mark ■ TERMIN erhältlich

AUF EINEN BLICK

- 200 MHz Front Side Bus
- 133 MHz Speicherbus
- UltraDMA/66
- AGP4X-Modus
- Über 1 GB/s Speicherbandbreite
- 1 Schritt zu mehr Athlon-Leistung

Was kann man vom KX133 erwarten? Seine Eigenschaften gleichen bis auf die Verbindung zwischen CPU und Chipsatz (FSB) dem Slot-1-Bruder Apollo Pro 133A. Im Vergleich mit der bisherigen Plattform, dem Irongate, ist als wichtigste Neuheit die schnellere Anbindung des Chipsatzes an den Speicher zu nennen. Anstatt des auf 100 MHz laufenden PC100 SDRAM kann jetzt effektiv auch PC133-Speicher eingesetzt werden. Man sollte hier jedoch peinlich auf gute Speicherqualität (7,5 ns oder schneller) achten, auch wenn es keinen Super Bypass Modus gibt. Theoretisch bringt das ein Drittel mehr Durchzug im Kamin. Durch die bremsenden Antwortzeiten (Latenzen) ist die reale Mehrleistung aber eher im Bereich von 10-15% anzudeuten. Sieht man sich die Benchmarks genau an, dann erkennt man aber, dass dieses Leistungsplus auf einem Irongate-System nur mit einer entsprechend teureren, schnelleren CPU zu erreichen wäre. Das ist ein klares Käufer-Plus zu Gunsten des KX133.

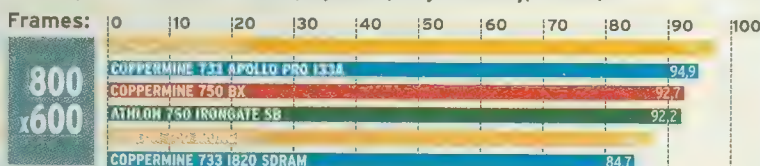


NUTZWERT Spiele auf Basis der oft lizenzierten Q3-Engine profitieren besonders vom KX133 und seiner größeren Speicherbandbreite.

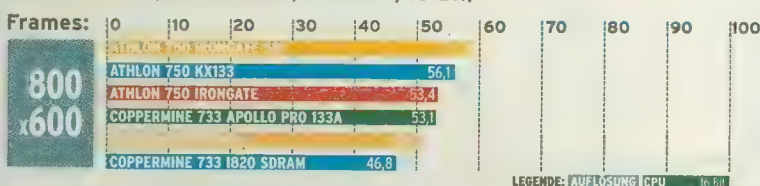
Chipsätze im Stress

Die 750er-Klasse zeigt im Spiele-Nahkampf die Bedeutung der Infrastruktur.

Q3-Engine 1.11 (GeForce DDR, OpenGL, High Quality, 16 Bit)



Drakan v4.44 (GeForce DDR, Direct3D, 16 Bit)



LEGENDE: AUFLÖSUNG CPU 16 Bit

Der KX133 liefert eine sehr solide Spieleleistung ab, ohne den AMD750 zu deklassieren. Doppelt erfreulich für VIA: Auch die Slot-1-Apollo-Serie ist mittlerweile konkurrenzfähig

Die zweite beworbene Neuerung, AGP4X, ist eine schöne Zugabe für Zukunftssicherheit. Sie bringt aber wie auch bei Intel noch keine real messbare Mehrleistung gegenüber AGP2X.

Als kleiner Bruder des KX133 soll der KZ133 bald für den „Spitfire“ eine günstige Sockel-Basis liefern. Lässt man einmal den für deutsche Lande schaurigen Produktnamen außer Acht, dann scheint sich ein leistungsstarker Nachfolger für die Super-7-Systeme abzuzeichnen. Die sportlichen Fähigkeiten müssen sich aber noch beweisen, bevor wir die Spiele-Ampel auf Grün schalten. Auch der KX133 wird dem Sockel A zur Seite stehen, aber mit Fokus auf den Athlon Professional „Thunderbird“.

Je nach Spiel hängt der KX133 den alten Irongate zum Teil deutlich

ab, bei minimalen Mehrkosten für den schnelleren Speicher. Nur der Latenz-reduzierende Super Bypass kann beim Irongate die Bandbreiten-Lücke wieder verkleinern. Es spricht aber nach unseren Tests nichts dagegen, beim Neukauf eines Athlon-Rechners auf einem KX133-Motherboard zu bestehen und ein paar Mark mehr für den besseren PC133 (Marken-)Speicher auszugeben. Ein Aufrüstungszwang besteht aber (noch) nicht. Interessant wird diese Frage erst, wenn der erste Athlon Professional für Slot A erscheint. Hier wird die höhere Bandbreite des KX133-Systems nochmals besser verwertet werden können.

Armin Lenz



VIA liefert eine Arbeit ab, der sich Spieler dieses Jahr ruhig anvertrauen können.

MEINUNG

Armin Lenz

Der KX133 ist ein deutlicher Fortschritt, der es dem Athlon erlaubt, den Coppermine im Spielewettbewerb wieder zu überholen. Richtig interessant wird es aber erst, wenn der Athlon Professional auch noch seinen internen Cache ins Spiel bringt. Das sollte, wie schon beim K6-III und Coppermine gesehen, noch weitere 10-15% Leistung unter die Mäuse bringen.

Komponentenkleber

Hier sehen Sie die verschiedenen Infrastrukturen und ihre technischen Besonderheiten im Überblick. Der Preis-Leistungsvergleich dürfte vor allem Neukaufwillige interessieren.

LEISTUNGSMERKMAL	INTEL BX440	INTEL 820 SDRAM	VIA APOLLO PRO 133A	AMD750 IRONGATE	VIA KX133
CPU	Pentium III 750	Pentium III 733	Pentium III 733	Athlon 750	Athlon 750
Front Side Bus	100 MHz	133 MHz	133 MHz	200 MHz	200 MHz
Speicherbus	100 MHz	100 MHz	133 MHz	100 MHz	133 MHz
AGP	2X	4X	4X	2X	4X
Festplatten	UDMA 33	UDMA 66	UDMA 66	UDMA 66	UDMA 66
Leistung	100%	92%	104%	100% (108% SB)	108%
Preis	100%	87%	83%	69%	71%

Gehörmassage inbegriffen

Wer durch die Hallen der CeBIT streifte, wurde an jeder Ecke unter akustischen Beschuss genommen.

WAS IST ...?

- **A3D**
3D-Sound-Schnittstelle von Aureal
- **MIDI**
Standard für Musikwiedergabe auf Synthesizern und Soundkarten
- **MP3**
Kompressions-Technik für digitale Audiodaten
- **EAX**
3D-Sound-Schnittstelle von Creative



■ **AUDIO-ALLROUNDER**
Das PowerMax 1500 von Teac kommt sowohl mit Dolby-Sound als auch mit 3D-Spieleffekten klar.

„Volle Dröhnung“, lautete auch dieses Jahr wieder das Motto in der Multimediahalle 9. Bei den Lautsprecher-Neuheiten zeigte der Trend eindeutig Richtung Qualität, in der Soundkartenabteilung war es jedoch eher ruhig.

TerraTec ließ die CeBIT-Besucher unter anderem an ihrer neuen Soundkarte DMX XFire 1024 lauschen. Im Gegensatz zur normalen DMX (Test in Ausgabe 08/99) ist sie speziell auf die Wünsche von PC-Spielern ausgerichtet. Der Crystal-

Chip und die Audio-Schnittstelle Sensaura 3D sorgen für die schnelle Wiedergabe von Spielesounds. In der 3D-Abteilung werden DirectSound3D, A3D 1.0 sowie EAX in den Versionen 1.0 und 2.0 unterstützt. Das Ganze wird von zwei Lautsprecherausgängen sowie einem Digitalein- und -ausgang flankiert. Hobby-Musiker dürfen sich auf 1.024 MIDI-Stimmen freuen (64 davon in Hardware). Bei gerade einmal 130 Mark Investitionskosten dürfte die bisherige Spieler-Referenz SB Live! Player einen ernsthaften Konkurrenten bekommen.

Die PowerVR-Macher VideoLogic setzten sich vor allem durch die schwarzgewandete Sirocco-Lautsprecherreihe hörbar in Szene. Spieler dürften beim Crossfire-Boxenset mit einem Arrangement aus Verstärker, Subwoofer und vier Satelliten dicke Ohren bekommen. Die Würfel besitzen dabei getrennte Mittel- und Hochtöner für optimalen Audiogenuss auf allen Frequenzen. Fette 80 Watt Musikleistung (40 Watt dabei allein für den Subwoofer) warten hier auf den verwöhnten Anwender, dafür wandern aber auch 800 Mark im Gegenzug über den Ladentisch. Wer sich den Ohrenschmalz aus den Lautsprechern hauen lassen will, liegt hier sicherlich richtig. Für 30 Mark können sich DVD-Fans darüber hinaus einen Software-DVD-Player über die VideoLogic-Webseite (www.videologic.com) bestellen. Das ist deshalb besonders erfreulich, da derartige Player leider sehr schwer zu beschaffen sind.

Teac demonstrierte unter anderem das PowerMax-1500-Boxensystem. Dazu gehört ein Verstärker mit Dolby-Digital-Prozessor, ein Bass mit 50 Watt sowie fünf getrennt angesteuerte Satelliten (je 5 Watt). Für optimalen Anschluss befinden sich zwei digitale Eingänge (koaxial und optisch) am Verstärker; sogar die PlayStation 2 lässt sich anstöpseln. Wem das nicht genügt, der kann das PowerMax 1500 sehr gut für Spiele mit 3D-Sound der Standards A3D und EAX verwenden. Entsprechende Anschlüsse am Verstärker sorgen für die Wiedergabe auf vier getrennten Kanälen, sofern das Spiel dies unterstützt. Der Preis von 600 Mark kann sich ebenfalls sehen lassen.

Thilo Bayer

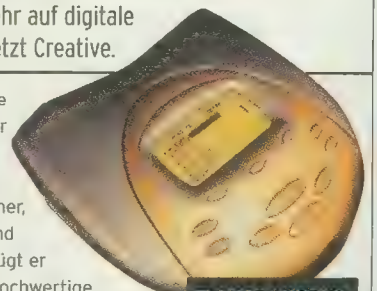


■ **FRONTALGRIFF**
TerraTec will mit der DMX XFire die scheinbar uneinnehmbare Soundkarten-Bastion SB Live! erstürmen.

Sound in der Hosentasche

Wer mobil ist, muss heutzutage nicht mehr auf digitale Klänge verzichten. Dafür sorgt nicht zuletzt Creative.

Der Sound-Blaster-Erfinder führte leider keine neue Soundkartengeneration vor, sorgte dafür aber mit zwei neuen digitalen Audio-Playern für Furore. Der DAP II MG (vormals „Nomad“) ist ein MP3-Player mit 64 MB internem Speicher, USB-Anschluss, FM-Tuner für Radiofreuden und Sprachaufzeichnungs-Option. Außerdem verfügt er über eine komfortable Andockstation sowie hochwertige Kopfhörer und eine Fernsteuerung. Die DAP Jukebox ist dagegen ein portabler Digitalplayer, der auf eine 6-GB-Festplatte (!) zugreift. Per USB-Verbindung werden zu diesem Zweck Daten auf der Player gehievt. Preise sind leider noch nicht bekannt.



■ **AUSDAUERND**
Die DAP Jukebox hält den Hörer dank 6-GB-Festplatte lange auf Trab.



ROUTER
Der Club der vier vernetzten PCs findet hier immer Anschluss an die Welt.

Weltenbummler

Das Netzwerk. Unendliche Weiten. Wir haben die Surfboards gewachst und begleiten Sie zu Orten, an denen vor Ihnen noch keiner war.

WAS IST ...?

■ USB

Serielle Plug-and-Play-Schnittstelle

■ Router

Netzwerkgerät, das Verbindungen im Internet schaltet

■ Terminal Adapter

ISDN-„Modem“

■ Flatrate

Verbindung ohne Zeit- und Volumengebühren

■ DSL

Schneller ISDN-Nachfolger

■ D-Kanal

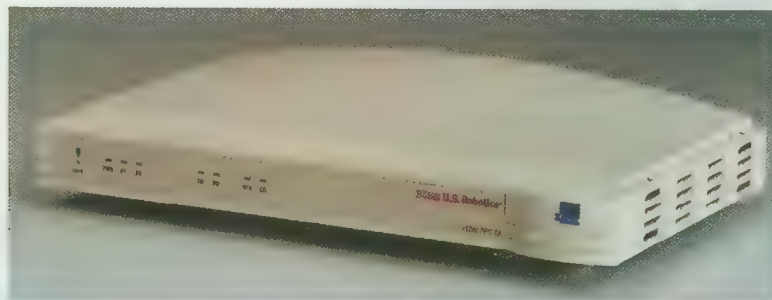
ISDN-Kanal für Kommandoübermittlung

Der Trend geht zweifellos zur Kommunikation, sei es zwischen Menschen oder Computern. Immer mehr Spieler gehen online. Immer weniger wollen erst eine Kampfsportart erlernen, um sich durch die Installationsprobleme zu kämpfen. Einfaches Plug-and-Play ist auf dem Vormarsch.

Netzwerkspezialist 3Com hat diesen Trend ebenfalls erkannt. Man zeigte auf der CeBIT nicht nur Futuristisches wie Kabelmodems und DSL-Adapter, die für viele Nutzer dank Ortsnetz- und Kabel-Monopol noch nicht in Reichweite sind, sondern auch solide ISDN-Technik. Be-

sonders aufgefallen ist uns dabei der 3Com US Robotics ISDN Pro Terminal Adapter. Dieser ISDN-Adapter ist nicht nur in der Lage, beide ISDN-B-Kanäle zur Übertragung zu bündeln. Er erkennt auch selbstständig einen eingehenden Anruf und macht einen Kanal für das Gespräch frei. Zusätzlich kann er auch mit der angekündigten „kleinen Flatrate“ der Telekom über den D-Kanal umgehen und beispielsweise das Signal einer ankommenden E-Mail beim Provider erkennen, um sie automatisch abzuholen. Der Preis für den Spaß liegt bei 349 Mark.

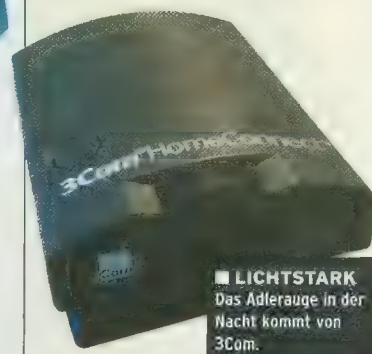
Zykel hat sich Gedanken zum Thema „ISDN ja, aber wo bleiben



SCHLICHT Gute Leistungsmerkmale im unauffällig-professionellen Gehäuse bietet Netzwerk-gigant 3Com mit dem intelligenten ISDN Terminal Adapter. Die Telekom wird's freuen.

Cameraden

Netmeeting ist nett für den, der sich eine WebCam mitgebracht hat.



LICHTSTARK
Das Adlerauge in der Nacht kommt von 3Com.

Kaum ein Multimedia-Hersteller, der es wagt, keine Webcam mehr im Angebot zu haben. Die billigen digitalen Kameras gedeihen nicht nur auf den Monitoren unserer Redakteure, sondern erlauben es jedem Internet-Regisseur, sich live und in Farbe in Szene zu setzen. Vorreiter Creative hat jetzt eine neue Version im Angebot, die auf der WebCam III basiert, aber zusätzlich auch tragbar ist: die WebCam GO. Mit 4 MB Speicher für kurze Videosequenzen oder bis zu 300 Standbilder ist die Kamera mit 299 Mark sehr preiswürdig. 3Com bietet derzeit die stationäre Webcam mit der besten Lichtstärke und Bildschärfe an, die PC Digital Camera. Für den moderaten Preis von 349 Mark bekommt man hier einen erstklassigen Gegenwert.

meine analogen Endgeräte?“ gemacht. Wer sich nicht von Anrufbeantworter und Telefon trennen mag und die saftige Extra-Ausgabe für eine Telefonanlage scheut, kann hier zugreifen. Der Omni.net USB Plus kombiniert einen externen ISDN Terminal Adapter mit zwei a/b-Ports für analoge Geräte. Der Preis dürfte um ca. 250 Mark liegen, ab April ist das Gerät im Handel.

Elsa bietet seit der CeBIT das Paket MicroLink ISDN 4U an. Für 499 Mark enthält es einen ISDN-Router mit integriertem 4-Port-Hub, zwei Netzwerkkarten und Kabel. Damit, ebenso wie mit einem angekündigten ähnlichen Paket von 3Com, können mehrere PCs ohne Verrenkungen über eine ISDN-Leitung ins Internet bzw. untereinander Daten austauschen. Wer Kabelverlegung generell scheut, kann sich mit Elsa-Produkten ein 11-MBit-Funknetzwerk einrichten. Die Reichweite zwischen Basisstationen liegt bei 300 Metern, der Preis bei 1.300 Mark für die Basis und 500 Mark je Netzwerkkarte.

Armin Lenz

Die USB-Leckerli von der CeBIT

Eine kleine Übersicht unserer nützlichsten Funde im Bereich Netzwerk und Web-Kamera-Peripherie sehen Sie hier - natürlich wie immer ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

HERSTELLER	PRODUKT	WEBSEITE	TELEFON	PREIS	BESONDERHEIT
3Com	US Robotics ISDN Pro TA	www.3com.de	0180-5671530	DM 349,-	Unterstützt D-Kanal-Flatrate
3Com	PC Digital Camera	www.3com.de	0180-5671530	DM 349,-	Lichtstärkste Webcam
Creative	WebCam GO	www.creative.com	069-66982900	DM 299,-	Tragbare Webcam
Elsa	MicroLink ISDN 4U	www.Elsa.de	0241-6065112	DM 499,-	Um zwei Arbeitsplätze erweiterbar
Elsa	MicroLink LANCOM Wireless	www.Elsa.de	0241-6065112	DM 500 - 1.600,-	300 Meter Reichweite, 11 MBit/s
Zykel	Omni.net USB Plus	www.zykel.de	02405-69090	DM 250,-	ISDN mit 2 analogen Anschlüssen

Die Hände im Spiel

Microsoft will dem ambitionierten Strategen einen echten Wettbewerbsvorteil an die Hand geben.

FAKTEN

■ PRODUKT Strategic Commander ■ KATEGORIE Eingabegerät ■ HERSTELLER Microsoft ■ PREIS Ca. DM 120,- ■ TERMIN Oktober 2000

QUICKIE

Läuft der Strategic Commander auch über den Gameport?

Nein, wie bei allen neuen SideWinder-Controllern ist auch hier USB Trumpf. Hilfe, wie soll ich bei dieser Vielzahl von Knöpfen durchblicken? Microsoft wird ein Programm mitliefern, damit der Spieler seine Profile ausdrucken kann. Außerdem sind alle Tasten von einem beleuchteten Rand umgeben. Der Vorteil: Nur solche Tasten, die beim aktuellen Profil eine Funktion besitzen, werden angestrahlt.

Können Sie sich vorstellen, in Zukunft ohne die heiß geliebte Tastatur ans Spielewerk zu gehen? Wenn es nach Microsoft geht, sollen strategische Kniffe zukünftig mit einer Kombination aus Maus und knopfbedeckter Handauflage erledigt werden.

Die SideWinder-Serie von Microsoft erhält ab Oktober einen prominenten Neuzugang. Der Strategic Commander (SC) sieht dabei nicht nur ungewöhnlich aus, er verfügt auch über ein ungewöhnliches Funktionsspektrum. Die Liste der beeindruckenden Eigenschaften beginnt bei einer Vielzahl programmierbarer Knöpfe. Sechs Tasten zieren das obere Drittel der Spieletastatur, außerdem sorgen drei Umschaltknöpfe für deren Mehrfachbelegung. Der Clou ist jedoch ein Schalter für den Wechsel zwischen programmierten Profilen; dadurch werden bis zu drei unterschiedliche Tastenbelegungen Realität. Zückt man den Taschenrechner, ergibt das die gigantische Zahl von 72 möglichen Aktionen, die man auf dem SC unterbringen kann. Um diese optimal programmieren zu können, wird Microsoft eine durchdachte Software mit einer Vielzahl von Optionen mitliefern. So lassen sich auch komplexere Tastenfolgen festlegen, die müh-

Der Meister persönlich

Bruce Shelley, Chefentwickler der Age-of-Empires-Spiele, offenbarte uns seine Meinung zum brandneuen SideWinder-Sprössling Strategic Commander.

Bruce, wie ist dein erster Eindruck von der neuen Microsoft-Wunderwaffe?

Wenn man seit Urzeiten mit einer Tastatur hantiert, ist der Umstieg anfangs sicherlich nicht einfach.

Wie werden Strategen mit größeren Multiplayer-Ambitionen auf den SideWinder-Controller reagieren?

Sie werden ihn lieben. Weil er viele lästige Standardaktionen auf ein Minimum reduziert und dadurch Raum für komplexere Strategien schafft. Und sie werden ihn hassen. Weil man ihn fast zwangsweise kaufen muss, um nicht ins Hintertreffen zu geraten (lächelt).

Welches Detail gefällt dir am besten am Strategic Commander?

Die Möglichkeit, zwischen situationsabhängigen Profilen auszuwählen. Ich bin schon gespannt, welche unterschiedlichen Belegungen die Age of Empires-Fangemeinde ausknobeln wird.



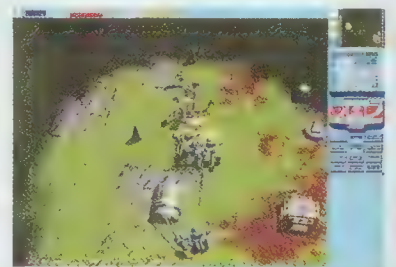
VORFÜHREFFEKT Bruce Shelley (links) zeigt sich angetan vom Strategic Commander.

same Alltagsarbeiten vereinfachen (wie „arbeitsloser Bauer soll Feld errichten“). Dabei vertraut Microsoft nicht nur auf extern programmierte Spieleprofile, die beim Programmstart geladen werden. Mittels einer Aufnahmetaste kann der Anwender auch direkt im Spiel spontane Ideen verwirklichen. Genialerweise werden dabei nur die Tasten beleuchtet, die eine Funktion innerhalb des aktuellen Profils besitzen.

Doch damit nicht genug. Mit dem SC kann der Stratege auch auf der Karte scrollen, und zwar sowohl bei zweidimensionalen (horizontal, vertikal) als auch bei dreidimensionalen Spielen (zusätzliche Drehachse). Zu diesem Zweck besitzt der SC einen starren Unterbau, auf dem die bewegliche Steuereinheit befestigt ist (siehe Bild links). Bei älteren Spielen ohne Unterstützung funktioniert das Scrollen natürlich nur wie gewohnt „digital“, also nicht ganz stufenlos. Erst bei neueren Titeln kann der Spieler dann auch butterweich („analog“) über die Landschaft scrollen, ohne den Mauszeiger oder die Tastatur bemühen zu müssen. Die gleiche Aussage gilt für den Zoomknopf, der das Vergrößern und

Verkleinern des Kartenausschnittes erleichtert. Auch er muss direkt vom Spiel unterstützt werden. Microsoft demonstrierte den SC mit Age of Empires 2 und SimCity 3000. Sowohl das Scrollen als auch das Umschalten zwischen situationsabhängigen Profilen ließen das große Potenzial der Controller-Wunderwaffe erkennen. So stellte ein massiver Angriff in Age of Empires 2 mit drei Armeen kein Problem dar, da verschiedene Profile für Angriffsformationen und Kamerawechsel für die nötige Übersicht sorgten. Neben Strategiefans dürften auch Action- und Pilotenfreaks seiner Veröffentlichung entgegenfiebert.

Thilo Bayer



HÄNDE HOCH! Bei Echtzeitstrategie in 3D sorgt der SC für eine gute Übersicht.



■ TOTALE KONTROLLE
Der Strategic Commander schmiegt sich an die linke Hand und eröffnet völlig neue Kontrollmöglichkeiten im Spiel.

Die Talkshow für Spieler

Wer Textnachrichten bei Multiplayerspielen eintippt, verliert Zeit und Frags. Spracheingabe ist gefragt.

FAKTEN

■ PRODUKT SideWinder Game Voice ■ KATEGORIE Eingabegerät ■ HERSTELLER Microsoft ■ PREIS Ca. DM 135,- ■ TERMIN Oktober

QUICKIE

Was verbirgt sich hinter Game Voice?

Microsoft will das Online-Spielen durch die Bereitstellung einer Kommunikationslösung verbessern. Sie können während des Spiels mit Mitspielern reden und brauchen dafür nur Soundkarte, Headset und Steuerhardware.

Ist die Idee denn neu?

Nein. Programme wie *Battlefield Communicator* oder *Roger Wilco* werden schon heute von vielen Online Spielern verwendet. Der Clou ist jedoch das Komplettangebot von Microsoft, das auch eine Steuerhardware enthält, um die Empfänger der Nachrichten auszuwählen.



■ **REDEGEBOT**
Das Spracheingabepaket Game Voice beinhaltet Headset und Steuer-Hardware (rechts). Mit dieser Bewaffnung können Sie künftigen Team-Wettkämpfen gelassen entgegensehen.

Wenn Onlinespieler mit mikrofonverstärkten Kopfhörern zu Werke gehen, dann mag sich der Betrachter an eine Horde Sekretärinnen oder Geschäftsleute erinnern fühlen. Effizient ist es aber allemal.

Das Austauschen von Kommandos über Spracheingabe ist zweifelsohne einer der Renner für das Jahr 2000. Auch Spieler reden sich schon fleißig die Köpfe heiß, um die Koordi-

nation bei Team-Wettkämpfen in den Griff zu bekommen. Genau hier setzt Microsoft mit dem SideWinder Game Voice an. Das Sprachsteuerungspaket enthält ein Stereo-Headset von Plantronics, eine handliche Weiche für die Koordination der Nachrichten sowie eine umfassende Kommunikations-Software. Letztere basiert auf dem bekannten *Battlefield Communicator*, dessen Entwickler letztes Jahr von Microsoft aufgekauft wur-

de. Der Spieler braucht dann nur noch eine Full-Duplex-fähige Soundkarte, was aber seit gut zwei Jahren Standard ist.

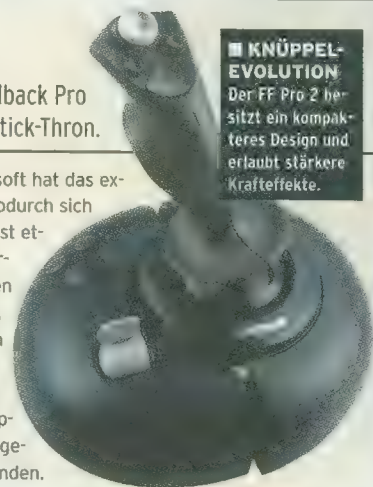
Reden über die Internetleitung, kostet das nicht zu viel Leistung? Im Normalfall nein. Die Software kennt vier verschiedene Einstellungen, um die Qualität der Sprachübertragung zu steuern. Der Anwender kann zwischen 1 und 32 kBit Sample Rate wählen, um den optimalen Kompromiss zwischen Internet- und Sprachqualität zu finden. Man sollte bedenken, dass man in einem 3D-Action-Ligamatch ja schließlich keine Romane erzählen, sondern nur kurze Nachrichten weitergeben will. Die Hintergrund-Software besitzt dabei weit reichende Funktionen und arbeitet gewissermaßen als Chat- und Nachrichten-Organisator. Über die „Buddy“-Liste sehen Sie, welcher Ihrer Freunde online ist. Ein Spieler macht dabei den Game-Voice-Server für eine anstehende Spielesession und lädt die dazugehörigen Leute ein. Nun können Sie über die Steuertastatur beispielsweise festlegen, welcher Mitspieler über welche Taste erreichbar sein soll. Man kann auch Nachrichten an alle Teilnehmer oder an das Team schicken; dazu gibt es die entsprechenden Knöpfe auf der Tastatur. Selbst eine Stummschaltung kennt die kleine, aber feine Hardware. Clans, die sich mit diesem Werkzeug ausrüsten, haben sicherlich einen Wettbewerbsvorteil. Als Beigabe ist Game Voice auch in der Lage, Aktionen im Spiel per Spracheingabe auszuführen. Dazu werden eine Reihe von Profilen mitgeliefert, um den Einstieg zu erleichtern. Darüber hinaus plant Microsoft, die Kommunikations-Software kostenlos zu veröffentlichen. Dadurch können Sie auch mit Ihrem eigenen Headset ab Oktober auf die Pirsch gehen.

Thilo Bayer

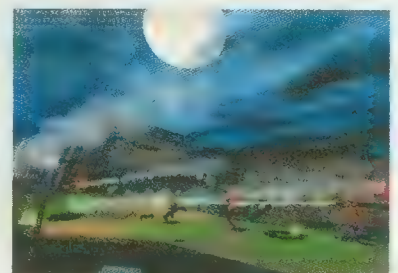
Kraftvolles Comeback

Im Oktober schickt Microsoft den lang gedienten Force Feedback Pro in Rente. Der Nachfolger Pro 2 hat Ambitionen auf den Joystick-Thron.

Der neue Stern am FF-Joystick-Himmel ist vor allem kompakt. Microsoft hat das externe Netzteil des Vorgängers in die Knüppelkarosserie integriert, wodurch sich der Softwaregigant noch stärkere FF-Effekte erhofft. Auch der Griff ist etwas kleiner geworden; damit sind alle angebrachten Tasten besser erreichbar. Den etwas schwabbeligen 8-Wege-Schalter des FF Pro haben die Microsoft-Ingenieure durch einen größeren Coolie-Hat getauscht, der eine bessere Rundumsicht verspricht. Am Fundament finden sich weiterhin vier Zusatzknöpfe und ein Schubregler, die Umschalttaste für zusätzliche Funktionen wird eingespart. Das Throttle ist nun kein Drehregler mehr, sondern eher einer echten Schubkontrolle nachempfunden. Insgesamt dürfte der FF Pro 2 zwar keine Innovationspreise gewinnen, wird aber sicherlich viele Freunde des gepflegten Rüttelns finden.



■ **KNÜPPEL-EVOLUTION**
Der FF Pro 2 besitzt ein kompakteres Design und erlaubt stärkere Krafteffekte.



TEAMGEIST Mannschaftsspiele profitieren von Nachrichten per Spracheingabe.

Cover-CD-Anleitungen

Unsere CD-ROM hat eine neue Flash-Navigation erhalten. Um unsere Cover-CD optimal nutzen zu können, sollten Sie den MS Internet Explorer 5.0 verwenden und Ihren Bildschirm in einer Auflösung von mindestens 800x600 betreiben.

Bust-A-Move 4

Bust-A-Move 4 ist ein einwandfrei umgesetztes Konsolenspiel, das grafisch vor allem die jüngeren Spieler anspricht. Das Spielprinzip ist dabei äußerst simpel: Ähnlich wie bei einem Flipper werden einzelne Blasen nach oben geschossen. Treffen drei gleiche Blasen aufeinander, lösen sich diese auf und das Punktekonto steigt. Die Steuerung erfolgt über Tastatur oder Joystick.

Steuerung:

Taste	Aktion
W	Spiel starten
E	Bestätigen
X	Abbrechen
Q	Oben
A	Unten
D	Rechts
S	Links
E	Blase starten

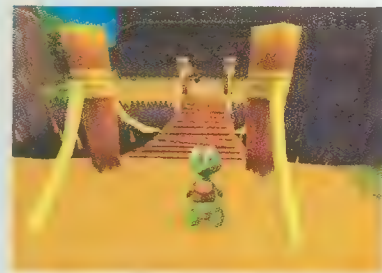


REINE FARBE Die interaktive Levelauswahl führt immer zu den gleichen Spielfeldern, die nach Wunsch absolviert werden können.

zweiten Teil sofort zurechtfinden, denn die Steuerung wurde nur geringfügig verändert. Mit unserer Demoversion können Sie sich von der grafischen Klasse und dem attraktiven Soundtrack des Spiels überzeugen. Die Steuerung ist komplett konfigurierbar, ein Gamepad jedoch empfehlenswert.

Steuerung:

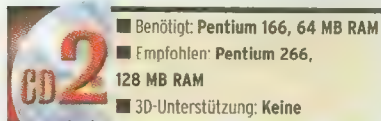
Taste	Aktion
Q	Vorwärts
A	Rückwärts
D	Rechts
S	Links



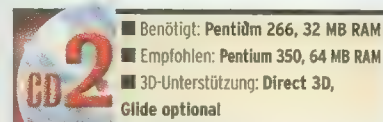
TAKTISCHE POSITION Am hinteren Ende der Brücke lauert schon der nächste Gegner.

Croc 2

Der böse Baron Dante ist wieder aufstanden, um mit seinen diabolischen Dantinis die braven, aber völlig hilflosen Gobbos zu tyrannisieren. Als Spieler steuern Sie das kleine Krokodil, das den befreundeten Gobbos aus der Patsche helfen will. Wer den ersten Teil kennt, wird sich im



- Benötigt: Pentium 166, 64 MB RAM
- Empfohlen: Pentium 266, 128 MB RAM
- 3D-Unterstützung: Keine



- Benötigt: Pentium 266, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium 350, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: Direct 3D, Glide optional

Der Verkehrsgigant (CD 1)

Der alltägliche Wahnsinn auf unseren Straßen veranlasste JoWood zu einer Wirtschaftssimulation der besonderen Art. Dirigieren Sie den Verkehrsfluss einer Großstadt.

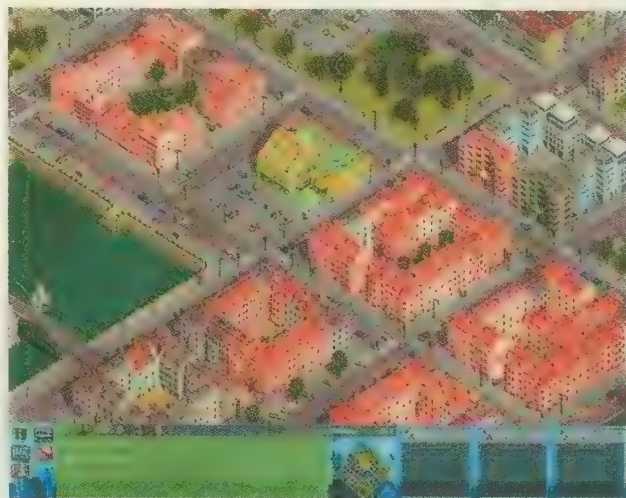
Organisationsstress ist ein Synonym für dieses Spiel, denn Sie steuern die Geschicke einer Klein-

stadt und ihrer Bewohner. Zunächst benutzen die Leute dort nur ein Verkehrsmittel: das Auto.

Daher sind die Straßen chronisch verstopft, an Kreuzungen bilden sich gewaltige Staus und der Smog-Gehalt der Luft überschreitet die Grenzwerte. Deshalb müssen Sie eingreifen und verkehrsentlastende Buslinien einrichten. Mit einem gut durchdachten Management der einzelnen Buslinien und gezieltem Reagieren auf das Verhalten der Fahrgäste sollte es Ihnen dann auch gelingen, das Verkehrschaos in den Griff zu bekommen.

Steuerung:

Die Demo kann komplett mit der Maus gesteuert werden.



WOHNANLAGEN Zwar sind Einfamilienhäuser schöner, doch als Verkehrsmanager freuen Sie sich über Betonburgen mit hunderten von Bewohnern.

- Benötigt: Pentium 233, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium 400, 128 MB RAM
- 3D-Unterstützung: keine

Cue Club

Cue Club ist eine Billardsimulation mit zwei spielbaren Modi: US 8 Ball und Speed Ball. Bei Speed Ball müssen alle Bälle so schnell wie möglich versenkt werden und bei US 8 Ball spielen Sie gegen einen virtuellen Gegner. Neben der brillanten Grafik überzeugt vor allem die einfache und innovative Steuerung. Via Fadenkreuz und angezeigter Stoßrichtung



SCHUSSGEWALT Via Maus wird die Schussrichtung- und -kraft perfekt justiert.

kann die Kugel nach wenigen Übungsstößen relativ exakt bewegt werden. Mit Hilfe des Menüs über dem Spieltisch können zusätzlich noch Stärke und Winkel des Stoßes definiert werden, so dass selbst kleinere Kunststöße möglich sind.

Spielsteuerung:

Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.



■ Benötigt: Pentium 166, 16 MB RAM
■ Empfohlen: Pentium 266, 64 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: Glide, Direct 3D

Invictus

Invictus beginnt am Ende von Homers Odyssee, bei der Sie gegen den Meeresgott Poseidon und dessen finstere Horden antreten müssen. Mit einer Armee erkunden Sie das alte Griechenland, um es von den Schergen Poseidons zu befreien. Als Besonderheit können Sie nicht nur Krieger aus dem normalen Soldatenvolk rekrutieren, sondern auch einzelne Helden der Mythologie in Ihre Armee berufen. *Invictus* wird komplett per Maus gesteuert, wobei die Steuerung rollenspieltypisch funktioniert: Per Mausklick werden die einzelnen Figuren gewählt und mit gedrückter Maustaste kann man via Auswahlfenster mehrere Einheiten zusammenfassen.

Spielsteuerung:

Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.



TRAGÖDIENSTADEL *Invictus* orientiert sich an den Sagen und Legenden der Griechen.



■ Benötigt: Pentium 266, 64 MB RAM
■ Empfohlen: Pentium 350, 64 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: keine

Kicker Fußballmanager

Das jüngste Werk der Bundesliga-Manager-Macher gehört seit seinem Erscheinen zu den Top 3 des Genres.

Sudden Strike (CD 1)

CDV liefert mit dem anspruchsvollem Echtzeitstrategiespiel ein harte Nuss für alle Taktiker. Neben einem kühlen Kopf sollten Sie auch mit einer guten Portion Geduld antreten.

Oberflächlich betrachtet handelt es sich bei *Sudden Strike* um ein Strategiespiel ähnlich der *Command&Conquer*-Serie. Als Oberbefehlshaber der Deutschen, Russen, Amerikaner oder Engländer lenken Sie im Zweiten Weltkrieg die Geschicke Ihrer Fußsoldaten, Panzer und Geschütze. *Sudden Strike* legt, anders als der dritte Teil des Tiberiumkonfliktes, wesentlich mehr Wert auf Taktik und strategische Übersicht. Erfreulicherweise dient die Landschaft nicht nur dem optischen Genuss: Soldaten können sich in Häuser verschansen und so Panzer aus dem Hinterhalt überraschen.

■ Benötigt: Pentium 233, 32 MB RAM
■ Empfohlen: Pentium 2 300, 64 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: keine

Spielsteuerung:

Die Steuerung erfolgt komplett per Maus



FLIEGERALARM Neben den unzähligen Bodeneinheiten können Sie in schwierigen Lagen auch mit der Luftunterstützung rechnen.

In unserer Demoversion ist es Ihnen möglich, eine komplette Saison zu spielen und dabei aus über 400 Vereinen auszuwählen. Tausende von Spielern warten auf Ihr Angebot: Übernehmen Sie die Geschicke eines Fußball-Vereins, werden Sie Manager, Trainer und Präsident in einer Person, und bestimmen Sie die Aufstellung, die Taktik und das Training Ihres Teams! Ob Sie dabei auf eigenes Engagement oder auf den Einkauf teurer Trainer-Stars setzen, bleibt Ihnen überlassen. Das Tutorial führt Sie ausführlich in die Geheimnisse der Steuerung ein.



MENÜ A LA CARTE Die Einstellungen in den Menüs beherrschen Sie bereits nach kurzer Zeit.

Spielsteuerung:

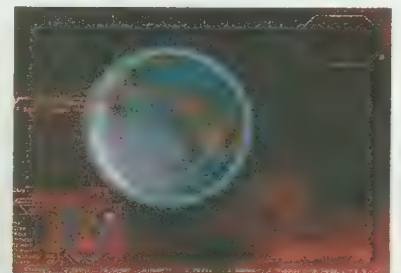
Die Demoversion wird komplett mit der Maus gesteuert.



■ Benötigt: Pentium 133, 32 MB RAM
■ Empfohlen: Pentium 200, 64 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: keine

Star Trek – Klingon Academy

Star Trek VI: Das unentdeckte Land ist Grundlage für dieses Spiel. Als Kapitän eines klingonischen Bird-of-Prey-Raumschiffs müssen Sie die Grenzen des klingonischen Reiches



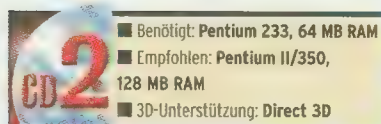
UNENDLICHE WEITEN In den Tiefen des Welt-raums werden Sie auf viele Gegner treffen.

gegen die Warbirds der Romulaner, Raumschiffe der Föderation, Tholianer und andere Fieslinge verteidigen. Je nach Schwierigkeitsgrad werden die feindlichen Schiffe automatisch anvisiert und das Feuer auf das Ziel gelenkt, dabei sollte man aber sparsam mit den stark begrenzten Torpedos umgehen. Die Tastatursteuerung ist einfach zu erlernen und komplett konfigurierbar. Der Einsatz eines Joysticks ist allerdings sehr zu empfehlen.

Spielsteuerung:

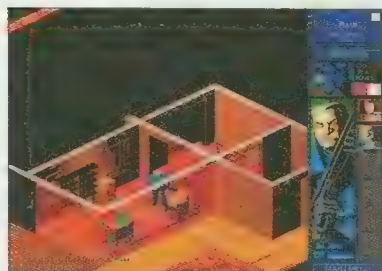
Taste	Aktion
ⓐ	Oben
ⓑ	Unten

- D Rechts
 S Links
 A Primärwaffe



Shadow Watch

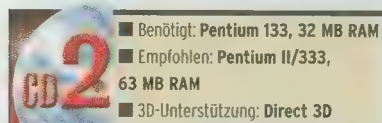
Shadow Watch ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, das auf einem ähnlichen Prinzip wie *Jagged Alliance* aufbaut. Sie leiten eine Spezialeinheit, die in einer knallbunten Comic-Welt eine Verschwörung aufdecken muss. Sehr wichtig ist natürlich die Vernehmung von Zeugen, denn nach deren Aussagen richtet sich der folgende Spielverlauf. So entsteht ein komplexes Spiel, das mit insgesamt 162 verschiedenen Spelausgängen überzeugen kann. Die Steuerung ist dabei etwas gewöhnungsbedürftig, denn die Spielfiguren werden mit Pfeiltasten im Menü rechts oben bewegt.



PERSPEKTIVENWECHSEL Eventuell im Weg stehende Wände werden ausgeblendet.

Spielsteuerung:

Maussteuerung über das Menüfeld am rechten oberen Bildschirmrand.



Theocracy

Wir schreiben das Jahr 1419 - und bis zur Ankunft der Europäer in Amerika ist es noch ein paar Jahrzehnte hin. Als Führer einer kleinen Provinz müssen Sie so schnell wie möglich Wohlstand und Macht aufbauen, sonst laufen Sie Gefahr, von den rivalisierenden Nachbarn überrannt zu werden. Sie haben nur 100 Jahre Zeit Ihre Provinz zu stärken, bevor die Spanier mit Musketen und Kanonen landen. Dieser Echtzeitstrategie-Titel hat ähnliche Qualitäten wie die Genrereferenz *Age of Empires 2*! Die Animationen und sonstigen grafischen Details sind aufwendig gestaltet und

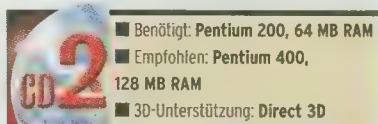
das Spiel läuft selbst dann noch ruckelfrei, wenn Hunderte von Figuren den Bildschirm füllen. Gesteuert werden die Einheiten mit der Maus, wobei das Menü höchstmögliche Übersichtlichkeit bietet.



WUSELMÄNNCHEN Anders als bei den Siedlern können Sie Soldaten antreten lassen.

Spielsteuerung:

Beide Maustasten können eingesetzt werden.



Superbike 2000

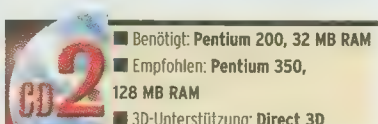
Geniale Grafik und realistische Fahrphysik zeichnen diese Rennsimulation aus. In der Demoversion ist der Grand-Prix-Kurs Monza im Schnellstartmodus verfügbar, zuvor sollte man jedoch im Optionsmenü (rechts unten) sein Bike abstimmen. Spielen Sie im Anfänger-Modus, so führt Ihr Fahrer die passenden Bewegungen selbst aus. Die Steuerung ist komplett konfigurierbar und unterstützt Tastaturbefehle spielbar, ein Joystick ist dennoch äußerst empfehlenswert.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
⌂	Beschleunigen
⌂	Bremsen
⌂	Rechts
⌂	Links



HANGING OFF Die Animationen der einzelnen Fahrer sind unglaublich realistisch.



Aktuelle Versionen

Die gängigsten Topspiele der letzten Monate und die derzeit gültigen Versionsnummern für Updates.

TITEL	VERSIONSNUMMER
Catan - Die erste Insel	v1.029
Age of Empires	v1.0c
Age of Wonders	v1.35
Anno 1602 - NINA	v1.3
Anstoss 3	v1.03
Apache Havoc	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Biing! 2	v1.04
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3: Tiberian Sun	v1.17
Civilization Call to Power	v1.2
Close Combat 4	v4.02
Civilization II Gold	v1.3
Codename Eagle	v1.12
Command & Conquer: Tiberian Sun	v2.02
Darkstone	v1.05
Die Siedler 3	v1.52
Dungeon Keeper 2	v1.61
Earth 2150	v1.4
Falcon 4	v1.08i
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0	v2.01
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.02
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Grand Theft Auto 2	v1.03
Half-Life	v1.0.1.6
Half-Life - Opposing Force	v1.001
Hattrick Wins!	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	v1.3
Homeworld	v1.0.0.4
Indiana Jones and the Infernal Machine	v1.1
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Kicker Manager	v1.05
King's Quest 8	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Land der Hoffnung	v1.051
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain: Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer Elite	v1.07
Panzer General 4	v1.01
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six Rogue Spear	v2.05
Rally Championship	v5.27
Requiem	v1.1
Revenant	v1.11
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	v1.01
Shadow Company	v1.3
Sid Meiers Alien Crossfire	v2.0
Sid Meiers Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	v1.1
Spec Ops II	v1.11
StarSiege Tribes	v1.10
Star Trek: Birth of the Federation	v 1.02
Star Wars Episode 1 - Die dunkle Bedrohung	v1.1
Star Wars Rogue Squadron	v1.00.01
Starcraft	v1.07
Starcraft Brood War	v1.07
Starsiege	v1.03
Starsiege Tribes	v1.9
SWAT 3 - Close Quarters Battle	v1.2
TA - Kingdoms	v3.0
Thandor	v1.01
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9 Ascension	v1.18f
Unreal	v2.24
Unreal Tournament	v4.05b
Verkehrsgigant	v1.1
Vermeer	v1.5/
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	v1.10
Wheel of Time	v333b
X - Beyond the Frontier	v1.09
X-Wing Alliance	v2.02

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%

Referenzklasse

Ab 80%

Oberklasse

Ab 70%

Gehobene Mittelklasse

Ab 50%

Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht – Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde – Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-

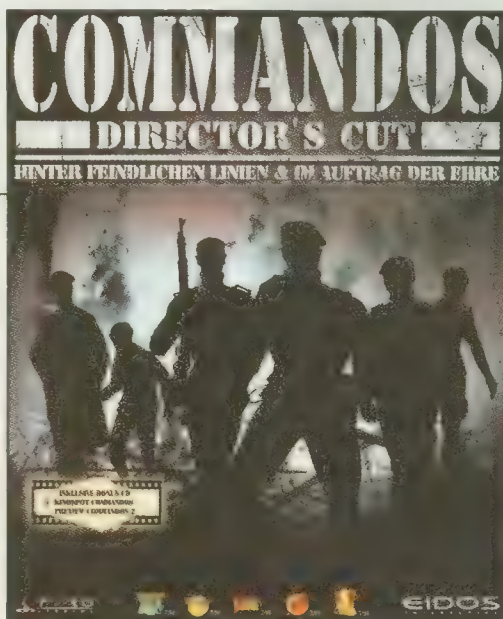
Hausfarbe „Blau“ signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, dass er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

Monat für Monat überprüft die PC Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess“ – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt“ aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, dass Abwertun-

gen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdienstermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele – kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur“ noch in die gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Missions-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.



SCHNÄPPCHEN DES MONATS

Commandos Director's Cut

Entwickler: Pyro Studios
Vertrieb: Eidos
Preis: Ca. DM 50,-

Allgemeines
In dem Kombipaket von *Commandos – Hinter feind-*

lichen Linien und *Commandos – Im Auftrag der Ehre* lenken Sie sechs Clitesoldaten durch die Wirren des Zweiten Weltkriegs. Höchstanspruchsvolle und nervenaufreibende Echtzeitaktik.

Besonderheiten
Enthält Zusatzmissionen und eine nicht spielbare Version von *Commandos 2*.

Test
PC Games 07/97, 91%

Preiskampf

Gut, dass wir verglichen haben: Monat für Monat fahndet die Redaktion für Sie in einem bestimmten Genre nach lohnenden Schnäppchen. Diesmal: Echtzeitstrategie.

KKND 2 – Krossfire



Entwickler: Melbourne House
Vertrieb: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 30,-

Allgemeines
Anspruchsvolle Echtzeitstrategie mit einer sehr kühlen Atmosphäre. Technisch und spielerisch kaum von der *Command & Conquer*-Serie zu unterscheiden.

Besonderheiten
Schon der zweite Teil beendete die *KKND*-Serie.

Test
PC Games 07/98, 76%

Akte Europa



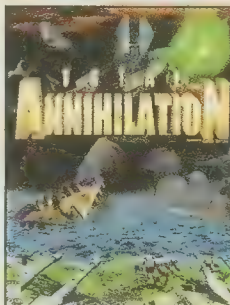
Entwickler: Virgin Interactive
Vertrieb: Eidos
Preis: Ca. DM 30,-

Allgemeines
Eines der ersten Pseudo-3D-Schlachtfelder, ausführliche Hilfefunktionen und ein herausragender Mehrspielermodus empfehlen das Spiel für kleine Netzwerke.

Besonderheiten
Akte Europa stammt aus der Premier Collection von Eidos.

Test
PC Games 11/97, 76%

Total Annihilation



Entwickler: Cavedog
Vertrieb: GT Replay
Preis: Ca. DM 40,-

Allgemeines
Das futuristische 3D-Echtzeitstrategiepiel wurde zwar weltweit mit über 50 Auszeichnungen bedacht, zum Mega-Seller hat es das Spiel dennoch nicht geschafft.

Besonderheiten
Diese Version enthält keine der zahlreichen Zusatz-CDs.

Test
PC Games 11/97, 84%

Warzone 2100



Entwickler: Pumpkin Studios
Vertrieb: Eidos
Preis: Ca. DM 40,-

Allgemeines
Die Missionen in *Warzone 2100* sind leider nicht annähernd so genial wie das Fahrzeugkonzept, das unendlich viele Strategien ermöglicht.

Besonderheiten
Zu *Warzone 2100* gibt es weitere Add-Ons im Internet.

Test
PC Games 05/99, 82%

Referenzklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 90% und 100% bekommen würden.

Name/Titel	Beschreibung	Hersteller	Werkung	Age
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbauspielstrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/98
Commandos	Echtzeittaktik	Pyrto Studios	91	07/98
Commander im Auftrag der FICe	Fernkampfstrategie	Pyrto Studios	92	05/98
D-Plan	Action-Adventure	Social Software	91	10/99
Dungeon Keeper 2	Themenpl.	Relentless Interactive	90	08/99
Euro 2050	Echtzeitstrategie	Burrowing	91	09/99
F1 Racing Simulation racing 2000	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive/Poles	92	12/99
FIFA 99	Formel 1-Simulation	UBI Soft	95	01/98
Frankenfuß 98: Die Fußball WM	Fußball 1-Simulation	EA Sports	92	12/99
Grim Dawn	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Grin Fandango	Fußball-Simulation	EA Sports	92	06/98
Jagged Alliance 2	Formel 1-Simulation	Polygryx	92	01/98
...is Knight	Adventure	LucasArts	90	09/99
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (2)	Rundenstrategie	Si-Tech	90	09/99
MMA Live 2000	3D-Action	LucasArts	93	12/97
NBA Live 99	3D-Action	LucasArts	93	04/98
NHL 99	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/99
N. 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	09/99
Pro Pinball: Timestheory	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	01/99
Racing Simulation 2	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	02/98
ShadowMan	Flopper	Empire Interactive	90	12/98
StarCraft	Flopper	Empire Interactive	92	07/97
The Dark Project: Der Meisterdieb	Formel 1-Simulation	Ubi Soft	91	11/98
The Lord of the Rings: The Two Towers	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
The Lord of the Rings: The Return of the King	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
Wheel of Time	Echtzeitstrategie	Bizarrod	90	06/98
Wing Commander Prophecy	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
	Action-Adventure	Max Payne	94	06/99
	Action-Adventure	Cave Games	91	01/93
	3D-Action	Top Games	92	09/99
	3D-Action	Legend Entertainment	90	01/98
	Weitraum-Action	Origin	90	02/96

Oberklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 80% und 89% bekommen würden.

Age of Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/91
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Age of Wonders	Rundenstrategie	Triumph Studios	89	01/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Altan Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Alpha NOD: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbausstrategie	Softentures	86	12/98
Amigos 7	Fußballmanager	Ascom	88	09/97
Amos 2 Gold	2-D-Manager	Ascom	87	10/98
Amos 3: Der Blockbuster	Fußballmanager	Ascom	86	08/98
Armored Fast 3	Panoramafilm	Monologic	81	12/99
Baldur's Gate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	09/98
Black & White	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
Black & White 2	Adventure	Westwood	83	12/99
Chess 3	Aufbausstrategie	Impressions	83	12/92
3D-Action Racing	Cart-Simulation	Terminal Reality	87	03/98
3D-Action Racing 2	3-D-Simulation	Funatics	83	12/92
Loon McKeag Rally	Rally-Simulation	Codemasters	87	05/98
Command & Conquer 3	Hochraubersimulation	Westwood	92	05/97
Command & Conquer 3: Arms Race	Hochraubersimulation	Novologic	92	05/98
Command & Conquer 3: Normalle Not, Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
Command & Conquer 3: Normalle Not, Versteckspiel (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	11/97
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	09/98
Command & Conquer Gold	Echtzeitstrategie	Westwood	88	05/97
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	04/96
Command & Conquer: The Great War	Wettrenn-Aktion	Volition Inc.	86	05/98
Conquest	Rollenspiel	Dynalyst	84	01/98
Cricket	Rollenspiel	Geophone Software	83	10/99
Der Industriegoogel	Aufbausstrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegoogel-Expansion Set (Z)	Aufbausstrategie	JoWood	81	12/97
Der Versteckspion	Aufbausstrategie	JoWood	81	04/00
Descent 3	3D-Aktion	Outrage Entertainment	80	08/99
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Aktion	Outrage	80	08/00
Dino	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Dino: Herd (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Dino: Herd 2	Aufbausstrategie	Blue Byte	91	06/96
Dino: Herd 2: M.A.S.T. (Z)	Aufbausstrategie	Blue Byte	89	04/96
Dino: Herd 2: M.A.S.T. 2	Aufbausstrategie	Blue Byte	91	06/96
Dino: Herd 3	3D-Aktion	Blue Byte	88	11/99
Dino: Herd 3: Das Geheimnis der Amazonas (Z)	Aufbausstrategie	Blue Byte	80	05/99
Dino: Herd 3: Mission CD (Z)	Aufbausstrategie	JoWood	81	09/99
Dino: Herd: Mission Pack 1	Aufbausstrategie	JoWood	81	12/97
Dino: Herd: Mission Pack 2	3D-Action	MicroProse	68	02/00
Dino: Herd: Mission Pack 3	Adventure	GI Interactive	88	07/97
Dino: Herd: Mission Pack 4	Echtzeitstrategie	Bullfrog	81	03/97
Dino: Herd: Mission Pack 5	Adventure	Bullfrog	81	12/97
Dino: Herd: Mission Pack 6	Metrorsspiel	Delius Studios	83	12/99
Dino: Herd: Mission Pack 7	Fußballspiel	EA Sports	93	08/98
Dino: Herd: Mission Pack 8	Rollenspiel	Squaresoft	80	03/00
Dino: Herd: Mission Pack 9	Zivile Flugsimulation	Microsoft	84	11/99
Dino: Herd: Mission Pack 10	3D-Aktion	Pierre Entertainment	90	05/98
Dino: Herd: Mission Pack 11	Wettrenn-Aktion	Volition Inc.	84	01/00
Dino: Herd: Mission Pack 12	Adventure	Serra Studio	90	08/98
Dino: Herd: Mission Pack 13	Jump'n Run	Crystal Dynamics	89	07/98
Dino: Herd: Mission Pack 14	Motorsport-Simulation	Beam Software	83	10/99
Dino: Herd: Mission Pack 15	Formel-1-Simulation	MicroProse	82	04/96
Dino: Herd: Mission Pack 16	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
Dino: Herd: Mission Pack 17	Action	AOI	80	08/98
Dino: Herd: Mission Pack 18	Adventure	Rockwell	83	12/98
Dino: Herd: Mission Pack 19	Adventure	Valve	91	12/98
Dino: Herd: Mission Pack 20	3D-Aktion	Valve	89	01/00
Dino: Herd: Mission Pack 21	3D-Aktion	Raven Software	85	09/99
Dino: Herd: Mission Pack 22	Rundenstrategie	3D Studios	81	06/99
Dino: Herd: Mission Pack 23	3D-Echtzeitstrategie	Reik Entertainment	89	11/99
Dino: Herd: Mission Pack 24	Action-Adventure	3D Studios	83	11/99
Dino: Herd: Mission Pack 25	Aufbausstrategie	Digital Reality	82	03/97
Dino: Herd: Mission Pack 26	Rundenstrategie	Blue Byte	91	11/99
Dino: Herd: Mission Pack 27	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Dino: Herd: Mission Pack 28	Adren-Adventure	3D Studios	81	11/99
Dino: Herd: Mission Pack 29	Therapie	Topal	82	04/00
Dino: Herd: Mission Pack 30	Fußballmanager	Head-Line	85	10/99
Dino: Herd: Mission Pack 31	Fußballmanager	Head-Line	85	03/99
Dino: Herd: Mission Pack 32	Colossalman	Access	89	10/97
Dino: Herd: Mission Pack 33	Colossalman	Access	89	09/00
Dino: Herd: Mission Pack 34	Colossalman	Access	89	03/99
Dino: Herd: Mission Pack 35	Rundenstrategie	Impressions	86	12/98
Dino: Herd: Mission Pack 36	Panoramafilm	MicroProse	84	11/98
Dino: Herd: Mission Pack 37	Fußball-Simulation	EA Sports	83	07/99
Dino: Herd: Mission Pack 38	3D-Aktion	Shen's Entertainment	92	04/98
Dino: Herd: Mission Pack 39	Kanarholerimulation	7zippi Interactive	87	09/98
Dino: Herd: Mission Pack 40	Action-Adventure	Grig	87	02/00
Dino: Herd: Mission Pack 41	Echtzeitstrategie	Zano	83	04/00
Dino: Herd: Mission Pack 42	Rollenspiel	Angel Studios	83	07/99
Dino: Herd: Mission Pack 43	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
Dino: Herd: Mission Pack 44	Adventure	Luxuratus	83	08/00
Dino: Herd: Mission Pack 45	Metrorss-Simulation	Blumen Studios	87	10/98
Dino: Herd: Mission Pack 46	Rollenspiel	Synetic	87	12/98
Dino: Herd: Mission Pack 47	Basketball-Simulation	14 Sports	92	01/00

Klasse/Thema	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts	88	08/99
NHL 98	Eisockersimulation	EA Sports	93	11/97
Nocturne	Action-Adventure	Terranet Reality	87	11/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
Oddworld: Abe's Exoticus	Jump'n Run	Oddworld Inhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Apogee	84	08/99
Panzer Elite	Panzersimulation	Wings Simulations	83	11/99
Panzer General 4 - Western Assault	Rundstراتيجية	SSI	80	11/99
Panicum	Impressions	SSI	81	12/99
Panicum Torment	Rollenspiel	Black Isle	84	02/00
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/96
Populous 3: Unleashed Heilen (2)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80	11/99
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developments	82	02/00
Pro Pinball: The Web	Flipper	Emagic Interactive	90	01/96
Pro Pinball: The Web 2	Flipper	Emagic Interactive	86	01/97
Rally Championship Edition 2000	Rally-Simulation	Magnetic Fields	88	11/99
Rayman 2 - The Great Escape	Jump'n Run	Ubisoft	80	02/00
Red Baron 2	Flugsimulation	Dynafix	86	02/98
Reigniem	3D-Action	Cyclone Studios	85	04/99
Reverent	Action-Rollenspiel	Cinematrix	80	12/99
Re Volt	Rennspiel	Accium Studios London	86	10/99
Rogue Spear	Rollenspiel	Redwood Entertainment	81	11/99
Rogue Spear: Typicon, Added Attractions (2)	Rollenspiel	Redwood Entertainment	86	11/99
Ruckmeir nach Rembrandt	Action	Servo Studios	85	03/99
Sega Rally 2	Rally-Simulation	Sega PC	80	12/99
Scepterra Core	Rollenspiel	Valhryne Studios	80	01/00
Shadow Company	Echtzeittaktik	Sinister Games	89	11/99
Silver	Rollenspiel	Spiral House	81	05/99
Six-Track Starline Command	Interplay	Interplay	92	09/99
StarCraft: Brood War (2)	Blickzard	Blickzard	88	02/99
Superbike 2000	Motorrad-Simulation	Milanoone	87	04/00
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milanoone	86	04/99
Superman: Conqueror	Snowboard-Simulation	Hogwartsmerue	84	01/00
TACT: 1.000 Quers: 1.000 E	Action-Adventure	Sony's Studio	85	12/98
Star Trek: Voyager	Action-Adventure	Lucy's Games	89	03/99
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	08/98
Tonic Trouble	Jump'n Run	Ubi Soft	81	01/00
Total Annihilation	Flugsimulation	3D Image Design	89	11/99
Total Annihilation: Lords of the North	3D-Echtzeitstrategie	Cerulean	84	01/97
Trials of Mana	3D-Action	Monsoon	81	09/99
Ultimate Fighting Championship	Boxing	Empire	85	02/00
Ultimate Fighting Championship 2	Boxing	Empire	82	08/99
Ultimate Fighting Championship 3	Boxing	Empire	83	08/99
Ultimate Fighting Championship 4	Boxing	Empire	84	08/99
Ultimate Fighting Championship 5	Boxing	Empire	85	08/99
Ultimate Fighting Championship 6	Boxing	Empire	86	08/99
Ultimate Fighting Championship 7	Boxing	Empire	87	08/99
Ultimate Fighting Championship 8	Boxing	Empire	88	08/99
Ultimate Fighting Championship 9	Boxing	Empire	89	08/99
Ultimate Fighting Championship 10	Boxing	Empire	90	08/99
Ultimate Fighting Championship 11	Boxing	Empire	91	08/99
Ultimate Fighting Championship 12	Boxing	Empire	92	08/99
Ultimate Fighting Championship 13	Boxing	Empire	93	08/99
Ultimate Fighting Championship 14	Boxing	Empire	94	08/99
Ultimate Fighting Championship 15	Boxing	Empire	95	08/99
Ultimate Fighting Championship 16	Boxing	Empire	96	08/99
Ultimate Fighting Championship 17	Boxing	Empire	97	08/99
Ultimate Fighting Championship 18	Boxing	Empire	98	08/99
Ultimate Fighting Championship 19	Boxing	Empire	99	08/99
Ultimate Fighting Championship 20	Boxing	Empire	00	08/99
Ultimate Fighting Championship 21	Boxing	Empire	01	08/99
Ultimate Fighting Championship 22	Boxing	Empire	02	08/99
Ultimate Fighting Championship 23	Boxing	Empire	03	08/99
Ultimate Fighting Championship 24	Boxing	Empire	04	08/99
Ultimate Fighting Championship 25	Boxing	Empire	05	08/99
Ultimate Fighting Championship 26	Boxing	Empire	06	08/99
Ultimate Fighting Championship 27	Boxing	Empire	07	08/99
Ultimate Fighting Championship 28	Boxing	Empire	08	08/99
Ultimate Fighting Championship 29	Boxing	Empire	09	08/99
Ultimate Fighting Championship 30	Boxing	Empire	10	08/99
Ultimate Fighting Championship 31	Boxing	Empire	11	08/99
Ultimate Fighting Championship 32	Boxing	Empire	12	08/99
Ultimate Fighting Championship 33	Boxing	Empire	13	08/99
Ultimate Fighting Championship 34	Boxing	Empire	14	08/99
Ultimate Fighting Championship 35	Boxing	Empire	15	08/99
Ultimate Fighting Championship 36	Boxing	Empire	16	08/99
Ultimate Fighting Championship 37	Boxing	Empire	17	08/99
Ultimate Fighting Championship 38	Boxing	Empire	18	08/99
Ultimate Fighting Championship 39	Boxing	Empire	19	08/99
Ultimate Fighting Championship 40	Boxing	Empire	20	08/99
Ultimate Fighting Championship 41	Boxing	Empire	21	08/99
Ultimate Fighting Championship 42	Boxing	Empire	22	08/99
Ultimate Fighting Championship 43	Boxing	Empire	23	08/99
Ultimate Fighting Championship 44	Boxing	Empire	24	08/99
Ultimate Fighting Championship 45	Boxing	Empire	25	08/99
Ultimate Fighting Championship 46	Boxing	Empire	26	08/99
Ultimate Fighting Championship 47	Boxing	Empire	27	08/99
Ultimate Fighting Championship 48	Boxing	Empire	28	08/99
Ultimate Fighting Championship 49	Boxing	Empire	29	08/99
Ultimate Fighting Championship 50	Boxing	Empire	30	08/99
Ultimate Fighting Championship 51	Boxing	Empire	31	08/99
Ultimate Fighting Championship 52	Boxing	Empire	32	08/99
Ultimate Fighting Championship 53	Boxing	Empire	33	08/99
Ultimate Fighting Championship 54	Boxing	Empire	34	08/99
Ultimate Fighting Championship 55	Boxing	Empire	35	08/99
Ultimate Fighting Championship 56	Boxing	Empire	36	08/99
Ultimate Fighting Championship 57	Boxing	Empire	37	08/99
Ultimate Fighting Championship 58	Boxing	Empire	38	08/99
Ultimate Fighting Championship 59	Boxing	Empire	39	08/99
Ultimate Fighting Championship 60	Boxing	Empire	40	08/99
Ultimate Fighting Championship 61	Boxing	Empire	41	08/99
Ultimate Fighting Championship 62	Boxing	Empire	42	08/99
Ultimate Fighting Championship 63	Boxing	Empire	43	08/99
Ultimate Fighting Championship 64	Boxing	Empire	44	08/99
Ultimate Fighting Championship 65	Boxing	Empire	45	08/99
Ultimate Fighting Championship 66	Boxing	Empire	46	08/99
Ultimate Fighting Championship 67	Boxing	Empire	47	08/99
Ultimate Fighting Championship 68	Boxing	Empire	48	08/99
Ultimate Fighting Championship 69	Boxing	Empire	49	08/99
Ultimate Fighting Championship 70	Boxing	Empire	50	08/99
Ultimate Fighting Championship 71	Boxing	Empire	51	08/99
Ultimate Fighting Championship 72	Boxing	Empire	52	08/99
Ultimate Fighting Championship 73	Boxing	Empire	53	08/99
Ultimate Fighting Championship 74	Boxing	Empire	54	08/99
Ultimate Fighting Championship 75	Boxing	Empire	55	08/99
Ultimate Fighting Championship 76	Boxing	Empire	56	08/99
Ultimate Fighting Championship 77	Boxing	Empire	57	08/99
Ultimate Fighting Championship 78	Boxing	Empire	58	08/99
Ultimate Fighting Championship 79	Boxing	Empire	59	08/99
Ultimate Fighting Championship 80	Boxing	Empire	60	08/99
Ultimate Fighting Championship 81	Boxing	Empire	61	08/99
Ultimate Fighting Championship 82	Boxing	Empire	62	08/99
Ultimate Fighting Championship 83	Boxing	Empire	63	08/99
Ultimate Fighting Championship 84	Boxing	Empire	64	08/99
Ultimate Fighting Championship 85	Boxing	Empire	65	08/99
Ultimate Fighting Championship 86	Boxing	Empire	66	08/99
Ultimate Fighting Championship 87	Boxing	Empire	67	08/99
Ultimate Fighting Championship 88	Boxing	Empire	68	08/99
Ultimate Fighting Championship 89	Boxing	Empire	69	08/99
Ultimate Fighting Championship 90	Boxing	Empire	70	08/99
Ultimate Fighting Championship 91	Boxing	Empire	71	08/99
Ultimate Fighting Championship 92	Boxing	Empire	72	08/99
Ultimate Fighting Championship 93	Boxing	Empire	73	08/99
Ultimate Fighting Championship 94	Boxing	Empire	74	08/99
Ultimate Fighting Championship 95	Boxing	Empire	75	08/99
Ultimate Fighting Championship 96	Boxing	Empire	76	08/99
Ultimate Fighting Championship 97	Boxing	Empire	77	08/99
Ultimate Fighting Championship 98	Boxing	Empire	78	08/99
Ultimate Fighting Championship 99	Boxing	Empire	79	08/99
Ultimate Fighting Championship 100	Boxing	Empire	80	08/99
Ultimate Fighting Championship 101	Boxing	Empire	81	08/99
Ultimate Fighting Championship 102	Boxing	Empire	82	08/99
Ultimate Fighting Championship 103	Boxing	Empire	83	08/99
Ultimate Fighting Championship 104	Boxing	Empire	84	08/99
Ultimate Fighting Championship 105	Boxing	Empire	85	08/99
Ultimate Fighting Championship 106	Boxing	Empire	86	08/99
Ultimate Fighting Championship 107	Boxing	Empire	87	08/99
Ultimate Fighting Championship 108	Boxing	Empire	88	08/99
Ultimate Fighting Championship 109	Boxing	Empire	89	08/99
Ultimate Fighting Championship 110	Boxing	Empire	90	08/99
Ultimate Fighting Championship 111	Boxing	Empire	91	08/99
Ultimate Fighting Championship 112	Boxing	Empire	92	08/99
Ultimate Fighting Championship 113	Boxing	Empire	93	08/99
Ultimate Fighting Championship 114	Boxing	Empire	94	08/99
Ultimate Fighting Championship 115	Boxing	Empire	95	08/99
Ultimate Fighting Championship 116	Boxing	Empire	96	08/99
Ultimate Fighting Championship 117	Boxing	Empire	97	08/99
Ultimate Fighting Championship 118	Boxing	Empire	98	08/99
Ultimate Fighting Championship 119	Boxing	Empire	99	08/99
Ultimate Fighting Championship 120	Boxing	Empire	00	08/99
Ultimate Fighting Championship 121	Boxing	Empire	01	08/99
Ultimate Fighting Championship 122	Boxing	Empire	02	08/99
Ultimate Fighting Championship 123	Boxing	Empire	03	08/99
Ultimate Fighting Championship 124	Boxing	Empire	04	08/99
Ultimate Fighting Championship 125	Boxing	Empire	05	08/99
Ultimate Fighting Championship 126	Boxing	Empire	06	08/99
Ultimate Fighting Championship 127	Boxing	Empire	07	08/99
Ultimate Fighting Championship 128	Boxing	Empire	08	08/99
Ultimate Fighting Championship 129	Boxing	Empire	09	08/99
Ultimate Fighting Championship 130	Boxing	Empire	10	08/99
Ultimate Fighting Championship 131	Boxing	Empire	11	08/99
Ultimate Fighting Championship 132	Boxing	Empire	12	08/99
Ultimate Fighting Championship 133	Boxing	Empire	13	08/99
Ultimate Fighting Championship 134	Boxing	Empire	14	08/99
Ultimate Fighting Championship 135	Boxing	Empire	15	08/99
Ultimate Fighting Championship 136	Boxing	Empire	16	08/99
Ultimate Fighting Championship 137	Boxing	Empire	17	08/99
Ultimate Fighting Championship 138	Boxing	Empire	18	08/99
Ultimate Fighting Championship 139	Boxing	Empire	19	08/99
Ultimate Fighting Championship 140	Boxing	Empire	20	08/99
Ultimate Fighting Championship 141	Boxing	Empire	21	08/99
Ultimate Fighting Championship 142	Boxing	Empire	22	08/99
Ultimate Fighting Championship 143	Boxing	Empire	23	08/99
Ultimate Fighting Championship 144	Boxing	Empire	24	08/99
Ultimate Fighting Championship 145	Boxing	Empire	25	08/99
Ultimate Fighting Championship 146	Boxing	Empire	26	08/99
Ultimate Fighting Championship 147	Boxing	Empire	27	08/99
Ultimate Fighting Championship 148	Boxing	Empire	28	08/99
Ultimate Fighting Championship 149	Boxing	Empire	29	08/99
Ultimate Fighting Championship 150	Boxing	Empire	30	08/99
Ultimate Fighting Championship 151	Boxing	Empire	31	08/99
Ultimate Fighting Championship 152	Boxing	Empire	32	08/99
Ultimate Fighting Championship 153	Boxing	Empire	33	08/99
Ultimate Fighting Championship 154	Boxing	Empire	34	08/99
Ultimate Fighting Championship 155	Boxing	Empire	35	08/99
Ultimate Fighting Championship 156	Boxing	Empire	36	08/99
Ultimate Fighting Championship 157	Boxing	Empire	37	08/99
Ultimate Fighting Championship 158	Boxing	Empire	38	08/99
Ultimate Fighting Championship 159	Boxing	Empire	39	08/99
Ultimate Fighting Championship 160	Boxing	Empire	40	08/99
Ultimate Fighting Championship 161	Boxing	Empire	41	08/99
Ultimate Fighting Championship 162	Boxing	Empire	42	08/99
Ultimate Fighting Championship 163	Boxing	Empire	43	08/99
Ultimate Fighting Championship 164	Boxing	Empire	44	08/99
Ultimate Fighting Championship 165	Boxing	Empire	45	08/99
Ultimate Fighting Championship 166	Boxing	Empire	46	08/99
Ultimate Fighting Championship 167	Boxing	Empire	47	08/99
Ultimate Fighting Championship 168	Boxing	Empire	48	08/99
Ultimate Fighting Championship 169	Boxing	Empire	49	08/99
Ultimate Fighting Championship 170	Boxing	Empire	50	08/99
Ultimate Fighting Championship 171	Boxing	Empire	51	08/99
Ultimate Fighting Championship 172	Boxing	Empire	52	08/99
Ultimate Fighting Championship 173	Boxing	Empire	53	08/99
Ultimate Fighting Championship 174	Boxing	Empire	54	08/99
Ultimate Fighting Championship 175	Boxing	Empire	55	08/99
Ultimate Fighting Championship 176	Boxing	Empire	56	08/99
Ultimate Fighting Championship 177	Boxing	Empire	57	08/99
Ultimate Fighting Championship 178	Boxing	Empire	58	08/99
Ultimate Fighting Championship 179	Boxing	Empire	59	08/99
Ultimate Fighting Championship 180	Boxing	Empire	60	08/99
Ultimate Fighting Championship 181	Boxing	Empire	61	08/99
Ultimate Fighting Championship 182	Boxing	Empire	62	08/99
Ultimate Fighting Championship 183	Boxing	Empire	63	08/99
Ultimate Fighting Championship 184	Boxing	Empire	64	08/99
Ultimate Fighting Championship 185	Boxing	Empire	65	08/99
Ultimate Fighting Championship 186	Boxing	Empire	66	08/99
Ultimate Fighting Championship 187	Boxing	Empire	67	08/99
Ultimate Fighting Championship 188	Boxing	Empire	68	08/99
Ultimate Fighting Championship 189	Boxing	Empire	69	08/99
Ultimate Fighting Championship 190	Boxing	Empire	70	08/99
Ultimate Fighting Championship 191	Boxing	Empire	71	08/99
Ultimate Fighting Championship 192	Boxing	Empire	72	08/99
Ultimate Fighting Championship 193	Boxing	Empire	73	08/99
Ultimate Fighting Championship 194	Boxing	Empire	74	08/99
Ultimate Fighting Championship 195	Boxing	Empire	75	08/99
Ultimate Fighting Championship 196	Boxing	Empire	76	08/99
Ultimate Fighting Championship 197	Boxing	Empire	77	08/99
Ultimate Fighting Championship 198	Boxing	Empire	78	08/99
Ultimate Fighting Championship 199	Boxing	Empire	79	08/99
Ultimate Fighting Championship 200	Boxing	Empire	80	08/99
Ultimate Fighting Championship 201	Boxing	Empire	81	08/99
Ultimate Fighting Championship 202	Boxing	Empire	82	08/99
Ultimate Fighting Championship 203	Boxing	Empire	83	08/99
Ultimate Fighting Championship 204	Boxing	Empire	84	08/99
Ultimate Fighting Championship 205	Boxing	Empire	85	08/99
Ultimate Fighting Championship 206	Boxing	Empire	86	08/99
Ultimate Fighting Championship 207	Boxing	Empire	87	08/99
Ultimate Fighting Championship 208	Boxing	Empire	88	08/99
Ultimate Fighting Championship 209	Boxing	Empire	89	08/99
Ultimate Fighting Championship 210	Boxing	Empire	90	08/99
Ultimate Fighting Championship 211	Boxing	Empire	91	08/99
Ultimate Fighting Championship 212	Boxing	Empire	92	08/99
Ultimate Fighting Championship 213	Boxing	Empire	93	08/99
Ultimate Fighting Championship 214	Boxing	Empire	94	08/99
Ultimate Fighting Championship 215	Boxing	Empire	95	08/99
Ultimate Fighting Championship 216	Boxing	Empire	96	08/99
Ultimate Fighting Championship 217	Boxing	Empire	97	08/99
Ultimate Fighting Championship 218	Boxing	Empire	98	08/99
Ultimate Fighting Championship 219				

Gehobene Mittelklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 70% und 79% bekommen würden.

[illegible]

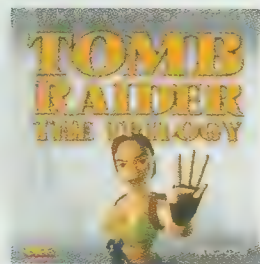
Tomb Raider Trilogy

Laras Jugenderinnerungen

■ PREIS Ca. DM 50,- ■ USK Ab 16 Jahren

HERSTELLER Eidos

Die *Tomb Raider* Trilogy enthält die Originalversionen von Laras ersten drei Abenteuern. Erforschen und erkunden Sie die Tempelanlagen und Tunnelsysteme aus *Tomb Raider featuring Lara Croft*, suchen Sie den mystischen Dolch von Xian in *starring Lara Croft* und vier rätselhaften *Raider III - Adventure*. Wer diese Spiele noch nicht gespielt hat, wird sich leider über klapprige Grafiken und überholte Spielmechaniken freuen.



KNACKIG Damals konnte man sich noch satt sehen.

PREIS-LEISTUNG Gut

Trivial Pursuit

Hätten Sie's gewusst?

■ PREIS Ca. DM 20,- ■ USK Ohne Altersbeschr.

■ HERSTELLER ak tronic

Die multimedial aufbereitete Version des Brettspiel-Quiz *Trivial Pursuit* ist nun für preiswerte 20 Mark erhältlich. Wegen der zeitlosen, keineswegs aber einfachen Fragen und der nach wie vor



ZEITLOS Fragen zum Allgemeinwissen veralten nicht.

modernen Oberflächengestaltung ist Hasbro Interactives *Trivial Pursuit* noch immer so aktuell wie zum Ersterscheinungstermin vor über zwei Jahren. Über 1.000 Fragen, die jeweils von Videoclips unterschiedlicher Länge begleitet werden, sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. Neben dem herkömmlichen Regeln gibt es das Zeitspiel, das unter Zeitdruck eine vorgegebene Anzahl an Fragen stellt. Bis zu sechs Spieler können jeweils teilnehmen.

PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

Dungeon Keeper & Magic Carpet

Doppelpack aus Strategie und Action

■ PREIS Ca. DM 40,- ■ USK Ab 12 Jahren

■ HERSTELLER Electronic Arts



BUNT GEMISCHT

Die Kombination ist recht ungewöhnlich.

Mit einer ungewöhnlichen Mischung versucht Electronic Arts, die alten CDs von *Dungeon Keeper* und *Magic Carpet* unter die Leute zu bringen. Das Doppelpack enthält beide Vollversionen, auf Boni wie Zusatzmissionen oder die offiziellen

Zusatz-CDs wurde jedoch verzichtet. Der erste Titel ist ein grafisch veraltetes, spielerisch aber sehr interessantes Echtzeitstrategiespiel, letzterer ein 3D-Action-Shooter auf fliegenden Teppichen. Einzige Gemeinsamkeit: Peter Molyneux hat die Spiele erschaffen.

PREIS-LEISTUNG

Gut

Dark Omen & Syndicate Wars

Echtzeit-Classics von EA

■ PREIS Ca. DM 40,- ■ USK Ab 16 Jahren

■ HERSTELLER Electronic Arts



DENK MAL Beide Spiele haben ihr Genre geprägt.

Noch eine Mischung von EA, diesmal allerdings eine gelungene. Das 3D-Echtzeitstrategiespiel *Warhammer - Dark Omen* und das Echtzeittaktikspiel *Syndicate Wars* wenden sich an besonders hartgesottene Strategen. Vor allem

Syndicate ist noch heute sein Geld wert: Atemberaubende Grafikeffekte setzen die anspruchsvollen Terrorsätze des Spielers in Szene.

PREIS-LEISTUNG

Gut

Kategorie	Name	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.	Klasse/Thema	Name	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Helden of Might and Magic 2	Heroes of Might and Magic 2	Rundenstrategie	3DO Studios	78	01/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (2)	Rundenstrategie	3DO Studios	75	03/00	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Helden & Dämonen	Action-Strategie	Wusun Computing	70	09/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Amidya Island	Aufbaustrategie	Softwires	80	12/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Incomeing	ArCADE-Action	Rage Software	86	03/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Interstate 76	Action	Activision	85	06/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Interstate 76 Nitro Riders (2)	Action	Activision	85	05/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Interstate 82	Action	Activision	76	10/00	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Jack Nicklaus Golf: Golden Bear Challenge	GolfSimulation	Hypon Entertainment	74	06/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Juggo Alliance, Deadly Games	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
June 4th	June 4th	FiktionSimulation	James' Combat Simulations	87	04/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Jazz Jackrabbit 2	JumpRun	Epic Games	84	04/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Jeff Gordon Racing	Rennspiel	Road Sports	76	08/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Jeff Gordon Fighter	FlugSimulation	Intercept	86	10/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Judge Dredd Football	Flugspiel	Real Games	85	06/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	JS-52 Team Assault	HubschrauberSimulation	Sierra	78	02/00	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Kings of the Hill 9: Mask of Cherny	Action-Adventure	Simra Studios	86	09/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Knight's Merchants	Echtzeitstrategie	Midway	76	07/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Knight's Merchants 2	Echtzeitstrategie	Joymania	78	10/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Knight's Merchants 3	Echtzeitstrategie	Westwood	73	09/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
Krieg der Giganten des Diamanten	Krieg der Giganten des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	04/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Aufbaustrategie	Data Design Interactive	72	03/00	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Golfspiel	Access Software	71	09/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	GolfSimulation	Access	94	10/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	HubschrauberSimulation	James' Combat Simulations	79	09/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Impressions	Impressions	78	02/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim Studios	77	05/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Football-Simulation	EA Sports	87	09/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Mythos Games	Mythos Games	76	09/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
Krieg der Giganten des Diamanten	Krieg der Giganten des Diamanten	Go-Kart-Spiel	Manic Media	84	04/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	06/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Rennspiel	Midway	75	08/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	FlugSimulation	Novalogic	72	11/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	RollenSpiel	New World Computing	88	06/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	RollenSpiel	New World Computing	73	09/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	MotorRad-Rennspiel	Delphine	79	09/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	3D-Echtzeitstrategie	Bunge Software	81	10/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	3D-Echtzeitstrategie	Bunge Software	74	02/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
Krieg der Giganten des Diamanten	Krieg der Giganten des Diamanten	Basenball-Simulation	Radion Entertainment	72	12/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Basketball-Simulation	EA Sports	93	03/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	3D-Action	Visionary	87	03/00	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Echtzeitstrategie	EA Sports	83	12/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Electronic Arts	Electronic Arts	75	09/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	JumpRun	Odyssey Simulations	79	09/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	01/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Action-Adventure	Oceanic Dream	72	12/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	3D-Action	LucasArts	82	06/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	WetRun-Action	LucasArts	86	06/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
Krieg der Giganten des Diamanten	Krieg der Giganten des Diamanten	Action	Ubi Soft	79	10/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Crystal Dynamics	Crystal Dynamics	87	05/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	SSI	SSI	82	12/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Ubi Soft	Ubi Soft	80	07/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Footballmanager	Grimm Interactive	77	06/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	RollenSpiel	Nival Entertainment	73	09/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	RollenSpiel	Nival Entertainment	75	09/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
Krieg der Giganten des Diamanten	Krieg der Giganten des Diamanten	Aufbaustrategie	Ubi Soft	74	05/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Rundenstrategie	Realtime Entertainment	71	05/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	JumpRun	Ubi Soft	70	12/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Grimm Interactive	Grimm Interactive	87	01/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Zipper Interactive	Zipper Interactive	77	05/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Crison Studios	Crison Studios	79	05/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Adventure	New Software	84	12/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Rennspiel	Attention to Detail	74	09/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	FlugSimulation	EA Sports	72	09/98	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
Krieg der Giganten des Diamanten	Krieg der Giganten des Diamanten	3D-Action	Blue Byte	87	01/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	RennSimulation	Sega PC	89	02/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Football-Simulation	Sega PC	89	04/97	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	Echtzeitstrategie	EA Sports	77	12/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	EA Sports	EA Sports	77	12/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	EA Sports	EA Sports	77	12/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	EA Sports	EA Sports	77	12/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	EA Sports	EA Sports	77	12/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	EA Sports	EA Sports	77	12/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	
	Krieg der Giganten des Diamanten	EA Sports	EA Sports	77	12/96	Actia-S-Karte 2	Football-Simulation	Grimm	72	01/98	

Mittelklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 50% und 69% bekommen würden.

1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	Empire Interactive	52	12/99
Amador	Echtzeitsstrategie	MicroProse	61	11/97
Amador's Wife	Jump&Run	Disney Interactive	51	04/99
Absolute Power	Flipper	UDS	75	10/96
Atene	Action	Crack Dot Com	77	06/96
Actual Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99

June 2000

Das Ende vom Anfang

■ PREIS Ca. DM 40,- ■ USK Ab 12 Jahren

■ HERSTELLER Electronic Arts

Mit *Dune 2* brachte Westwood die Echtzeitstrategie-Welle ins Rollen. Nach diversen Versionen von *Command & Conquer* wurde die Oberfläche der Klassiker auf Hochglanz poliert, das Spielkonzept überarbeitet und unter dem Namen *Dune 2000* erneut auf den Markt gebracht. Das Ergebnis war solide, aber völlig unspektakuläre Echtzeitstrategie, die nun zum Kampfpreis verkauft wird. Vor allem atmosphärisch kann *Dune 2000* mit der Konkurrenz aus eigenem Hause nicht mithalten.



WÜST Der Film Der Wüstenplanet stellte die Vorlage.

PREIS-LEISTUNG **Befriedigend**

Der Korsar

Historische Piratensimulation

■ PREIS Ca. DM 30,- ■ USK Ab 12 Jahren

■ HERSTELLER Infogrames

Als Korsar in der karibischen See des 18. Jahrhunderts lebt man in stürmischen Zeiten. Sie haben die volle Verantwortung für Ihre fast beliebig große Flotte und jedes einzelne Mannschaftsmitglied, müssen neue Territorien erobern, Handel treiben, fremde

Schiffe kapern und Ihre Beute verteidigen. Wagemut und vor allem strategisches Geschick sind in dem Strategiespiel gefragt. *Der Korsar* enthält 24 Missionen, zahlreiche Unteraufträge und dramatische Echtzeit-Kämpfe. Der Korsar ist ein nicht mehr ganz aktuelles Strategiespiel, das aber immer noch jede Menge Spielspaß bietet.



REISSERISCH Der
Korsar ist friedlicher,
als er aussieht.

PREIS-LEISTUNG

Gut

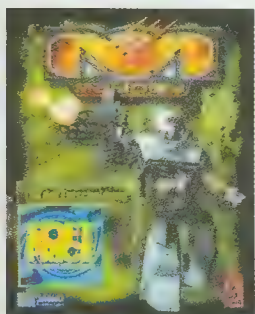
Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
1. Qualifikation	Architektur	Ganektel	60	04/90
2. Qualifikation	Berechnungsstruktur	Visual Interactive	74	03/90
3. Qualifikation	Aufbaustrategie	Cartel	75	04/90
4. Qualifikation	Flugsimulation	Rowan	82	03/90
5. Qualifikation	Football-Simulation	Sierra Sports	81	04/90
6. Qualifikation	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/90
7. Qualifikation	Reisenspiele	Elite Systems	62	02/90
8. Qualifikation	Gitarren-Simulation	Sege PC	71	09/90
9. Qualifikation	Rundenstrategie	Grain Interactive	75	03/90
10. Qualifikation	Schach	ChessBase	62	02/90
11. Qualifikation	Real-time-Strategie	Argonaut Software	74	03/90
12. Qualifikation	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/90
13. Qualifikation	Denkspiele	Philips Media	77	06/90
14. Qualifikation	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/90
15. Qualifikation	Echtzeitstrategie	Egmon Interactive	55	12/90
16. Qualifikation	3D-Echtzeitstrategie	Psygnosis	62	10/90
17. Qualifikation	Simulation	Interactive Studios	60	02/90
18. Qualifikation	Action	7th Level	69	04/90
19. Qualifikation	Motorsport-Simulation	Ascaron	70	12/90
20. Qualifikation	Wirtschaftssimulation	Microprose	84	06/90
21. Qualifikation	Wirtschaftssimulation	Microprose	71	02/90
22. Qualifikation	Reisensimulation	Empire	66	02/90
23. Qualifikation	Gedächtnisspiel	Trinity Software	76	02/90
24. Qualifikation	Denkspiele	CDV	70	05/90
25. Qualifikation	Flugsimulation	Wico Publishing	52	06/90
26. Qualifikation	Wetraum-Action	Gremlin Interactive	61	10/90
27. Qualifikation	Strategie	Interactive Magic	65	02/90
28. Qualifikation	Wirtschaftssimulation	Ilyon	91	07/90
29. Qualifikation	Reisenspiele	Samant	83	12/90
30. Qualifikation	Action	Terminal Reality	74	02/90
31. Qualifikation	Action	Draco Entertainment	66	06/90
32. Qualifikation	Rundenstrategie	New World Computing	78	02/90
33. Qualifikation	Wirtschaftssimulation	Atlic	67	09/90
34. Qualifikation	Wetraum-Action	Hellions Productions	77	03/90
35. Qualifikation	Wirtschaftssimulation	Monterisco	63	02/90
36. Qualifikation	Wirtschaftssimulation	Serra 31.35	70	07/90
37. Qualifikation	Flugsimulation	Interactive Magic	62	10/90
38. Qualifikation	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/90
39. Qualifikation	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/90
40. Qualifikation	Reisensimulation	6T Interactive	56	04/90
41. Qualifikation	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	09/90
42. Qualifikation	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	02/90
43. Qualifikation	Reisensimulation	Draco Entertainment	66	02/90
44. Qualifikation	Wetraum-Action	Tek Interactive	76	02/90
45. Qualifikation	Flugsimulation	James Combat Simulations	68	10/90
46. Qualifikation	Wetraum-Action	Particle Systems	89	10/90
47. Qualifikation	Gedächtnisspiel	Particle Systems	66	09/90
48. Qualifikation	Gedächtnisspiel	Eclipse	61	05/90
49. Qualifikation	Gedächtnisspiel	Eclipse	67	03/90
50. Qualifikation	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	70	07/90
51. Qualifikation	Rundenstrategie	Sirius Interactive	90	07/90
52. Qualifikation	Flugsimulation	Mission Studies	76	02/90
53. Qualifikation	Formel-1-Reisenspiele	Midis Interactive	77	10/90
54. Qualifikation	Browsersimulation	Data Becker	63	09/90
55. Qualifikation	Wetraum-Action	Namgo	65	09/90
56. Qualifikation	Football-Simulation	Anco	61	09/90
57. Qualifikation	Echtzeitstrategie	McAfee-House	56	03/90
58. Qualifikation	Echtzeitstrategie	McAfee-House	62	03/90
59. Qualifikation	Action	Perfect Entertainment	74	12/90
60. Qualifikation	Wetraum-Action	Ionix	60	09/90
61. Qualifikation	Rollenspiele	Westwood	70	10/90
62. Qualifikation	Adventure	Serra Studios	76	07/90
63. Qualifikation	Gedächtnisspiel	Serra Studios	70	05/90
64. Qualifikation	Denkspiele	Psygnosis	79	05/90
65. Qualifikation	Echtzeitstrategie	Terminal Reality	74	02/90
66. Qualifikation	Action-Adventure	Adeline Software	67	09/90
67. Qualifikation	Action	Psygnosis	66	07/90
68. Qualifikation	Rundenstrategie	Impressions	73	09/90
69. Qualifikation	Rundenstrategie	Impressions	73	09/90
70. Qualifikation	Action	Interplay	81	05/90
71. Qualifikation	Rundenstrategie	Interplay	89	09/90
72. Qualifikation	Action	Sims	60	09/90
73. Qualifikation	Action	Lucysoft	72	07/90
74. Qualifikation	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts	71	02/90
75. Qualifikation	Football-Simulation	Electronic Arts	82	12/90
76. Qualifikation	Wirtschaftssimulation	Greenwood	76	04/90
77. Qualifikation	Action	Raven Software	61	12/90
78. Qualifikation	2D-Action	Bullfrog	62	10/90
79. Qualifikation	Kartenspiele	Microprose	74	05/90
80. Qualifikation	Kartenspiele	Microprose	74	09/90
81. Qualifikation	Denkspiele	Data Becker	62	02/90
82. Qualifikation	Motorsport-Reisenspiele	Sege PC	65	12/90
83. Qualifikation	Denkspiele	Maxis	62	07/90
84. Qualifikation	Reisenspiele	Microprose	81	08/90
85. Qualifikation	Action	NAM Entertainment	71	09/90
86. Qualifikation	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/90
87. Qualifikation	Lampfotografen-Simulation	Activision	85	12/90
88. Qualifikation	Reisenspiele	Cryo Interactive	68	10/90
89. Qualifikation	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/90
90. Qualifikation	Gedächtnisspiel	Friendly Software	69	06/90
91. Qualifikation	Gedächtnisspiel	Friendly Software	62	09/90
92. Qualifikation	Strategie	Ganektel	78	06/90
93. Qualifikation	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	06/90
94. Qualifikation	Brettspielsimulation	Hasbro Interactive	62	06/90
95. Qualifikation	Reisenspiele	Terminal Reality	76	10/90
96. Qualifikation	Reisenspiele	Terminal Reality	71	09/90
97. Qualifikation	Reisenspiele	Psygnosis	78	09/90
98. Qualifikation	Motorsport-Reisenspiele	Dejame	86	09/90
99. Qualifikation	Gedächtnisspiel	Microsoft	62	12/90
100. Qualifikation	Action	ICE	50	04/90
101. Qualifikation	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/90
102. Qualifikation	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/90
103. Qualifikation	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	02/90
104. Qualifikation	Flugsimulation	Psygnosis	53	09/90
105. Qualifikation	Flugsimulation	James Combat Simulations	80	09/90
106. Qualifikation	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/90
107. Qualifikation	Basketball-Simulation	Bull Software	67	09/90
108. Qualifikation	Basketball-Simulation	Midway	79	04/90
109. Qualifikation	Basketball-Simulation	High Voltage Software	57	10/90
110. Qualifikation	Basketball-Simulation	EA Sports	89	06/90
111. Qualifikation	Reisenspiele	Electronic Arts	66	09/90
112. Qualifikation	Reisenspiele	Electronic Arts	60	12/90
113. Qualifikation	Reisenspiele	Electronic Arts	78	06/90
114. Qualifikation	Echtzeitstrategie	Activision	82	07/90
115. Qualifikation	Echtzeit-Simulation	Racka Entertainment	52	12/90
116. Qualifikation	Eisockey-Simulation	EA Sports	89	12/90
117. Qualifikation	Adventure	Team 17	55	11/90
118. Qualifikation	Action-Adventure	Kolbsto	78	09/90
119. Qualifikation	Wetraum-Action	SPS Corporation	73	10/90
120. Qualifikation	Rundenstrategie	Interactive Magic	59	05/90
121. Qualifikation	Adressverwaltung	Adressverwaltung	22	06/90
122. Qualifikation	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	09/90
123. Qualifikation	Wetraum-Action	Crysis Dynamics	91	06/90
124. Qualifikation	Panzer-Simulation	Ultimation Int.	69	09/90
125. Qualifikation	Shoot 'em up	Sege PC	85	02/90
126. Qualifikation	Hexagonstrategie	SSI	84	03/90
127. Qualifikation	Rundenstrategie	Heliosport	74	08/90
128. Qualifikation	Rundenstrategie	Mindspore	72	07/90
129. Qualifikation	Action	Gry Matter	70	10/90
130. Qualifikation	Rundenstrategie	Spelbound	67	03/90
131. Qualifikation	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/90
132. Qualifikation	Gedächtnisspiel	EA Sports	87	06/90
133. Qualifikation	Gedächtnisspiel	EA Sports	87	12/90
134. Qualifikation	Gedächtnisspiel	EA Sports	84	08/90
135. Qualifikation	Trilogie	Mars	81	04/90
136. Qualifikation	Strategie	Discovery Channel	61	05/90

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Player Manager	Fußball-Manager	Anco	56	07/99
Rock to Hell	Reinenspiel	Ubi Soft	50	03/96
Pole Position CD-ROM	Wirtschaftssimulation	Accolade	63	06/96
Power F1	Formel-1-Simulation	League London	69	02/97
Powerball Racing	Powerball-Rennspiel	Promethea Designs	68	04/98
Powerdrive	Rennspiel	Railbag	68	09/99
Premier Manager 97	Fußball-Manager	Reinert Interactive	76	08/97
Pro 18 Golf	Golf-Simulation	Pygmosys	64	04/99
Project Paradise	Action	Itarian	78	03/97
Project Street Soccer	Fußball-Simulation	Sierra Studios	63	09/94
Puzzle 3D Notre Dame de Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	02/99
Quizz Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/90
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	09/98
Quest for Glory 5, Drachenhüter	Rollenspiel	Sierra Studios	69	03/99
Railroad Tycoon 2	Aufbausimulation	Popsoft Software	69	12/98
Rayline Racing 97	Reinensimulation	Eurospace	81	1/96
Racing Rivals	Fußball-Simulation	Sierra Studios	77	09/94
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Greenwood	79	01/96
ran Trauer 2	Fußball-Manager	Greenwood	79	02/96
Rayman	Jump&Run	Ubi Soft	87	09/96
Rebel Assault	Weltraum-Aktion	LucasArts	91	03/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Aktion	LucasArts	83	09/98
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberfish	77	1/96
Real Time Racers	Reinenspiel	Promethea Designs	68	04/98
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Return Fire	Action	Williams Entertainment	81	09/96
Risiko	Brettspielsimulation	Hasbro Interactive	73	02/97
Risiko 2	Brettspielsimulation	MicroProse	76	04/98
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbausimulation	Microdis	57	03/98
Rising Sun	Strategie	Talonssoft	51	04/98
Rival Republics	Control-Strategie	Lexiplex	74	09/99
Riverwinds	Reinenspiel	Cyru Interactive	61	12/98
Road Rash	Motor-25-Rennspiel	Electronic Arts	91	7/96
Robotumble	3D-Echtzeitspiel	TopWare Interactive	70	03/97
Rock & Jockey	Action	Rockwell Science Games	70	12/98
Rogue Squadron	Weltraum-Aktion	Factor 5	60	09/99
Rags	Echtzeitspiel/Strategie	Cyru Interactive	71	10/99
Rainbow Max	Adventure	Sierra Studios	93	03/96
Sandwormars	Action	Reinert Interactive	70	07/97
Sansarion	Adventure	ASC Games	79	1/96
Savage Arena	Action	Hoque Software	50	09/99
Schach: Die Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonssoft	64	09/97
Scotland Yard	Brettspielsimulation	Ravensburger Interactive	58	09/99
Scrabble	Denkspiel	Aart Soft	50	02/00
Seaside Soccer: The World Club Football	Fußball-Simulation	Sierra Studios	65	09/97
Sega Touring Car Championship	Reinensimulation	Sega PC	79	03/98
Sensei Course: WW-Edition	Fußball-Simulation	Sensible Software	60	06/98
Sentinel Returns	Action	Hookstone Productions	62	09/98
Shadow Master	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Aktion	LucasArts	77	1/97
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Shogun: The Great Generals	3D-Aktion	Bentley	76	02/96
Silent Storm	U-Boot-Simulation	Axon Electronic Entertainment	79	06/98
Sim - unter Commander Edge	U-Boot-Simulation	Axon Electronic Entertainment	79	06/98
Sim Golf	Golf-Simulation	Maxis	66	03/97
SimCity 2000	Aufbausimulation	Maxis	93	04/94
Simon the Sorcerer 2	Adventure	Adventure Soft	90	09/95
Smash & Grab	Action	Game FX	68	1/99
Snipers	2D-Aktion	Soft-Strategies	63	09/99
Snookipops	Echtzeitspiel	Ubi Soft	61	09/99
Snow Zero	Action	Informages	61	03/00
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Snake & Mousen: 2. Edition	Jump&Run	Sega PC	69	11/97
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	Sega PC	60	10/97
Sonic PC	Jump&Run	Sega PC	81	09/96
South Park	3D-Aktion	Sega PC	54	12/98
South Park Rally	3D-Aktion	Hypermotion	64	08/99
Space Battles	Rennspiel	Tantalus	65	03/00
Space Marines	Rundenstrategie	Sierra Studios	72	04/96
Spearhead	Action-Strategie	MAX Technologies	63	10/98
Speedboat Attack	Rennspiel	Teikari	75	12/97
Speedway	Rennspiel	Pygmosys	68	08/97
Spielstress	Brettspielsimulation	SCI	52	12/98
Splatterville	Denkspiel	Magevac	57	05/91
Sports Trn Command	Wirtschaftssimulation	Silverstrey	62	1/98
Star Command	Rundenstrategie	GT Interactive	64	06/97
Star Control 3	Weltraum-Aktion	Legend Entertainment	78	02/96
Star General	Hexagonstrategie	SSI	66	03/97
Star Trek: Assault	Flieger	Interplay	71	04/98
Star Trek: Birth of the Federation	2D-Aktionstrategie	MicroProse	65	09/99
Star Trek: Der Aufstieg	Adventure	Pendo Studios	66	10/00
Star Trek: Generations	Weltraum-Aktion	MicroProse	81	06/97
Star Wars: Episode I: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	09/99
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	10/00
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Star Wars: The Force Unleashed	Action	Teikari	82	10/98
Star Wars: The Force Un	Rundenstrategie	Empire	70	04/97
Star Wars: The Force Un	Action-Adventure	Informages	53	04/99
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	65	03/97
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	09/98
Stratego	Brettspielsimulation	Hasbro Interactive	60	01/99
Street Racer	Rennspiel	Vivid Image	68	02/97
Street Racers	Fußball-Simulation	Rage	69	10/96
Super Robot	Action	Accolade	70	04/97
SWW 3D	Action	SCI	92	01/97
Syndicate Wars	Action-Strategie	Butlriff	85	10/98
Team Apache	Mobsterschermersimulation	Simis	73	09/96
Terran Defence	Weltraum-Aktion	Pygmosys	56	10/98
Terra Nova: Strike Back Evawars	Kampfrolensimulation	Looking Glass	69	05/96
Terranix	Weltraum-Aktion	Giles Ghost	69	07/97
The Crow City of Angels	Action	Accolade	77	03/97
The God Pin	Golf-Simulation	Empire	76	05/98
The Hive	Action	Trimark	80	02/98
The Last Express	Adventure	Smoking Car Production	75	07/97
The Road	Action	Housenauer	70	09/98
Thunderhawk 2: Faststorm	Action	Core Design	84	03/96
TIP	Flieger	Virgin Interactive	91	09/96
Time Warriors	Action	Sierra	68	09/96
Tiny Toons	Denkspiel	Virtual V-Cinema	70	07/98
Tomb Raider	U-Boot-Simulation	Red Storm Entertainment	83	05/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	90	07/97
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
Tonatruck	Adventure	Burst	85	12/98
Trojan	Fußball-Simulation	Pygmosys-Holybyte	85	09/96
Trojan 2: The Siege of Troy	Fußball-Simulation	Zigzag Interactive	69	09/99
Top Gun: Hornet's Nest	Action	Falcom	67	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitspiel	Cavedog	76	09/98
Total Control	Rundenstrategie	Software 2000	64	1/96
Touché	Adventure	Legend	75	02/96
Trade Wars	3D-Aktion	Cosmopol/C'ital	53	04/00
Triple Play 99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	09/98
Triumph & Disaster	Action	Project Two	52	03/96
Tunnel R	Action	Ben	73	02/97
Twilight Manor	Denkspiel	Modern Games	71	03/99
Ubiak	Echtzeitspiel	Cryo Interactive	77	04/98
UEFA Champions League 99/00	Fußball-Simulation	Krisalis	88	09/99
Ultima 6: Fagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
Ultimate Fantasy	Brettspielsimulation	Hasbro Interactive	63	12/98
Ultimate Fantasy: The Legend of the Blue Crystal	Strategie	Hasbro Interactive	69	10/99
Urban Chaos	Action-Adventure	Marcy Foot	66	02/00
U.S. Navy: Legends at Sea	Fußball-Simulation	Jane's Combat Simulations	70	07/97
Vangers: One for the Road	Action	R.O. Lab	56	09/98
Vermeer - Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	09/97
Verzärt in der verbotenen Stadt	Adventure	Ravensburger Interactive	51	05/99
Virtua Fighter 3	Beim ren uen	ARZ Design	93	08/96
Virtua Fighter 3: The Final Fight	3D-Aktion	VR Entertainment	89	07/97
Virtual Soccer	Billard-Simulation	Empire	55	01/99

Mayday

Der Tag der Entscheidung

■ PREIS Ca. DM 30,- ■ USK Ab 12 Jahren
■ HERSTELLER Infogrames



GIGANTE Roboter sind wichtige Waffensysteme.

Wir schreiben das Jahr 2051. Drei große Machtblöcke kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Planeten Erde. Der Spieler muss sich für eine Seite entscheiden und die Erde vom Joch eines jahrelangen Krieges befreien.

Mayday überzeugt unter anderem durch 3D-Landschaften, die seltenen Waffensysteme, 40 gut spielbare Missionen und über 60 Minuten Videosequenzen. Das Echtzeitstrategiespiel ist optisch und spielerisch keine Offenbarung, zum Preis von 30 Mark aber ein durchaus faires Angebot.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Silver

Rollenspiel mit Märchengrafik

■ PREIS Ca. DM 30,- ■ USK Ab 12 Jahren
■ HERSTELLER Infogrames



STRAHLEND Der weiße Ritter wird obsiegen.

Als der böse Zauberer Silver die Frau Davids gefangen nimmt, entfesselt er den unbändigen Zorn des Ritters und ein unerbittlicher Kampf zwischen Gut und Böse beginnt. 266 gereinigte Orte, 50 interaktive Figuren und 6 Spielcharaktere machen Silver zu einem der ungewöhnlichsten Spiele seiner Art. Die Kombination aus Echtzeit-Abenteuer mit Kampfsequenzen, umfangreichen Dialogen, knackigen Rätseln und kurzweiliger Action ist eine echte Herausforderung, an der auch eingefleischte Rollenspieler ihre Freude haben können.

PREIS-LEISTUNG Sehr gut

Klasse/Teil	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
3D Action	3D Action	Kidus Multimedia Ltd	62	12/97
3D Baseball-Simulation	Baseball-Simulation	VR Sports	65	02/99
3D Echtzeitstrategie	Echtzeitstrategie	Red Orb	64	04/99
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	WGM Interactive	69	09/96
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	SSI	55	09/99
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Electronic Arts	71	04/98
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	SSI	74	04/94
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Talonsoft	52	02/99
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Synthesia Verlag	68	09/97
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	DAI	55	07/99
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Southpeak Interactive	52	06/97
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Origin	96	02/95
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Psychosis	70	09/97
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Silicon Dreams	73	09/98
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Team IT	84	02/96
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Team IT	87	06/95
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Accidam	62	03/97
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Jane's Combat Simulations	66	02/99
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Glenn Ghost	69	07/98
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Probe Entertainment	76	06/97
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	SSI	66	03/97
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Totally Games	63	09/97
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Ne Train Action	70	02/98
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Totally Games	70	02/98
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	14° Fast	63	04/96
3D Echtzeitstrategie	3D Echtzeitstrategie	Bismar Brothers	77	01/98

Unterklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 0% und 50% bekommen würden.

101st Airborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
30 Skills of the Tactician	Adventure	Warner Interactive	80	10/96
30 Pinball Magic	Flipper	Dynamix	43	01/99
30 Ultra Manager	Flipper	Sierra Studios	54	06/97
30 Ultra Manager	Flipper	Sierra Studios	42	02/98
30 Ultra Manager	Flipper	Sierra Studios	68	09/97
30 Ultra Manager	Flipper	Jane's Combat Simulations	60	09/97
30 Ultra Manager	Flipper	Greenlin	51	05/98
30 Ultra Manager	Flipper	Greenlin	28	05/98
30 Ultra Manager	Flipper	Greenlin	58	08/97
30 Ultra Manager	Flipper	Psychosis	2	14/98
30 Ultra Manager	Flipper	Psychosis	30	06/98
30 Ultra Manager	Flipper	Digital District	41	01/98
30 Ultra Manager	Flipper	Jane's Combat Simulations	84	09/96
30 Ultra Manager	Flipper	Kesmai Studios	81	05/97
30 Ultra Manager	Flipper	Playmates Interactive	42	09/96
30 Ultra Manager	Flipper	Microdis	48	01/99
30 Ultra Manager	Flipper	AIM Software	9	09/98
30 Ultra Manager	Flipper	Aquarium Simulations	30	07/97
30 Ultra Manager	Flipper	Grolier Interactive	59	02/95
30 Ultra Manager	Flipper	Synco Developments	38	01/99
30 Ultra Manager	Flipper	Megastudios	31	09/99
30 Ultra Manager	Flipper	Cryo Interactive	55	08/97
30 Ultra Manager	Flipper	Cryo Interactive	46	23/93
30 Ultra Manager	Flipper	Interplay	63	09/97
30 Ultra Manager	Flipper	Interplay Games	75	01/96
30 Ultra Manager	Flipper	Mango Grits	45	11/98
30 Ultra Manager	Flipper	Warburg Software Productions	58	12/98
30 Ultra Manager	Flipper	Takara/Digital District	70	08/96
30 Ultra Manager	Flipper	Starbyte	71	03/97
30 Ultra Manager	Flipper	Habro Interactive	22	06/98
30 Ultra Manager	Flipper	Mirage	49	03/97
30 Ultra Manager	Flipper	BMG Interactive	33	01/94
30 Ultra Manager	Flipper	Beline	27	02/99
30 Ultra Manager	Flipper	Magic Bytes	87	06/95
30 Ultra Manager	Flipper	Legend Entertainment	31	01/99
30 Ultra Manager	Flipper	Milestone	85	01/96
30 Ultra Manager	Flipper	Silicon Knights	58	01/97
30 Ultra Manager	Flipper	Best Game Studios	48	1/94
30 Ultra Manager	Flipper	Codemasters	35	05/99
30 Ultra Manager	Flipper	SSI	42	11/96
30 Ultra Manager	Flipper	GT Interactive	45	12/98
30 Ultra Manager	Flipper	Greenlin	46	01/99
30 Ultra Manager	Flipper	Drag-Racing-Simulation	33	06/98
30 Ultra Manager	Flipper	Interactiva Spellium	60	01/99
30 Ultra Manager	Flipper	Wackler Multimedia	36	01/98
30 Ultra Manager	Flipper	Atlac	48	10/97
30 Ultra Manager	Flipper	Sega PC	78	03/96
30 Ultra Manager	Flipper	No-Stop-Running	85	7/96
30 Ultra Manager	Flipper	Eidos	48	2/91
30 Ultra Manager	Flipper	ARI Data	40	02/98
30 Ultra Manager	Flipper	Neom	15	02/99
30 Ultra Manager	Flipper	Interplay	18	02/99
30 Ultra Manager	Flipper	Xatrix Entertainment	76	05/96
30 Ultra Manager	Flipper	Greenwood	52	05/97
30 Ultra Manager	Flipper	Southpeak	46	03/99
30 Ultra Manager	Flipper	Virgin Interactive	79	07/96
30 Ultra Manager	Flipper	BarnesandNoble Interactive	60	4/99
30 Ultra Manager	Flipper	Toygar Media	46	01/97
30 Ultra Manager	Flipper	Goldtree	11	01/94
30 Ultra Manager	Flipper	Sandstorm Interactive	16	05/99
30 Ultra Manager	Flipper	Cryo Interactive	41	04/99
30 Ultra Manager	Flipper	Sir-Tech	80	02/96
30 Ultra Manager	Flipper	Greenwood	45	06/98
30 Ultra Manager	Flipper	Black Legend	42	03/96
30 Ultra Manager	Flipper	Parallax Software	92	09/96
30 Ultra Manager	Flipper	Access Software	77	09/96
30 Ultra Manager	Flipper	Eidos Interactive	68	03/97
30 Ultra Manager	Flipper	Infogrames	70	02/98
30 Ultra Manager	Flipper	Microdis	59	03/96
30 Ultra Manager	Flipper	Digital Leisure	19	03/99
30 Ultra Manager	Flipper	Cryo Interactive	81	02/97
30 Ultra Manager	Flipper	CDV	40	04/99
30 Ultra Manager	Flipper	Sierra Sports	46	09/98
30 Ultra Manager	Flipper	Sierra Sports	25	04/98
30 Ultra Manager	Flipper	Playmatics	63	10/97
30 Ultra Manager	Flipper	Dynamix	63	04/96
30 Ultra Manager	Flipper	Sega	80	03/96
30 Ultra Manager	Flipper	Dimensions	9	07/99
30 Ultra Manager	Flipper	Psychosis	18	05/99
30 Ultra Manager	Flipper	Mindscape	77	01/96
30 Ultra Manager	Flipper	Innomax	19	02/98
30 Ultra Manager	Flipper	BMG Interactive	60	09/97
30 Ultra Manager	Flipper	Toygar Media	79	03/96
30 Ultra Manager	Flipper	Axel Tribe	43	12/99
30 Ultra Manager	Flipper	Sierra Sports	20	06/99
30 Ultra Manager	Flipper	EA Sports	90	07/94
30 Ultra Manager	Flipper	EA Sports	90	01/95
30 Ultra Manager	Flipper	Parsoft Interactive	55	04/99
30 Ultra Manager	Flipper	SSI	49	05/95
30 Ultra Manager	Flipper	United Software	17	09/99
30 Ultra Manager	Flipper	Brainbug	21	04/99
30 Ultra Manager	Flipper	Looking Glass	88	07/95
30 Ultra Manager	Flipper	Interplay	59	09/97
30 Ultra Manager	Flipper	Electronic Arts	49	12/97
30 Ultra Manager	Flipper	Toygar Media	50	12/97
30 Ultra Manager	Flipper	Electronic Arts	50	12/97
30 Ultra Manager	Flipper	Blue Byte	55	07/98
30 Ultra Manager	Flipper	Monolith	28	10/98
30 Ultra Manager	Flipper	ARI Data	21	04/98
30 Ultra Manager	Flipper	EA Sports	50	09/98
30 Ultra Manager	Flipper	Teitar	58	03/98
30 Ultra Manager	Flipper	Software 2000	14	02/99

30 Ultra Manager	Flipper	Sierra Sports	46	09/98
30 Ultra Manager	Flipper	Sierra Sports	25	04/98
30 Ultra Manager	Flipper	Playmatics	63	10/97
30 Ultra Manager	Flipper	Dynamix	63	04/96
30 Ultra Manager	Flipper	Sega	80	03/96
30 Ultra Manager	Flipper	Dimensions	9	07/99
30 Ultra Manager	Flipper	Psychosis	18	05/99
30 Ultra Manager	Flipper	Mindscape	77	01/96
30 Ultra Manager	Flipper	Innomax	19	02/98
30 Ultra Manager	Flipper	BMG Interactive	60	09/97
30 Ultra Manager	Flipper	Toygar Media	79	03/96
30 Ultra Manager	Flipper	Axel Tribe	43	12/99
30 Ultra Manager	Flipper	Sierra Sports	20	06/99
30 Ultra Manager	Flipper	EA Sports	90	07/94
30 Ultra Manager	Flipper	EA Sports	90	01/95
30 Ultra Manager	Flipper	Parsoft Interactive	55	04/99
30 Ultra Manager	Flipper	SSI	49	05/95
30 Ultra Manager	Flipper	United Software	17	09/99
30 Ultra Manager	Flipper	Brainbug	21	04/99
30 Ultra Manager	Flipper	Looking Glass	88	07/95
30 Ultra Manager	Flipper	Interplay	59	09/97
30 Ultra Manager	Flipper	Electronic Arts	49	12/97
30 Ultra Manager	Flipper	Toygar Media	50	12/97
30 Ultra Manager	Flipper	Electronic Arts	50	12/97
30 Ultra Manager	Flipper	Blue Byte	55	07/98
30 Ultra Manager	Flipper	Monolith	28	10/98
30 Ultra Manager	Flipper	ARI Data	21	04/98
30 Ultra Manager	Flipper	EA Sports	50	09/98
30 Ultra Manager	Flipper	Teitar	58	03/98
30 Ultra Manager	Flipper	Software 2000	14	02/99

Marktüberblick

Der Spielhardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbetrag
lassen. Angehen. Jeder Anwender auf die Käufergünstig wird in den jeweiligen
Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Durch den Zahn
der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet.
Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamtwert
Eizo	FlexScan F57	04/99	DM 120,-	67%
ViewSonic	PT775	04/99	DM 104,-	62%
mmDISPLAYS	mmD1795 F	04/99	DM 79,-	61%
Elsa	Ecome Office	04/99	DM 129,-	78%
Samsung	SynchMaster 710s	04/99	DM 59,-	74%

19-Zoll-Monitore

Samsung	SynchMaster 900p	04/99	DM 99,-	62%
Hydrex	Vision Master 450	03/98	DM 90,-	51%
Eizo	FlexScan G1	03/98	DM 160,-	87%
Toshiba	Cravision 97C	04/99	DM 120,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1995 F	04/99	DM 98,-	72%

Soundkarten

Creative Labs	SB Live! Player 1024	01/00	DM 149,-	92%
Terratec	XLerate Pro	09/99	DM 179,-	54%
VibesLogic	Sonic Vortex2	09/99	DM 159,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	09/99	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	-	DM 179,-	81%
Terratec	SoundSystem DMX	09/99	DM 279,-	82%
Guillemot	Mani Sound Fortissimo	01/00	DM 99,-	74%

3D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Guillemot	3D Prophet DDR-DVI	02/00	DM 699,-	94%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	DM 680,-	94%
Eizo	Eraser X1	02/00	DM 699,-	93%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	02/00	DM 599,-	93%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	DM 550,-	93%
Eizo	Eraser X	01/00	DM 599,-	91%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	DM 499,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	DM 599,-	90%
All	Rage Fury MAXX	03/00	DM 599,-	84%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	09/99	DM 520,-	81%
Diamond	Viper V770 Ultra	07/99	DM 499,-	80%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	10/99	DM 569,-	80%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	DM 499,-	80%
Diamond/S3	Viper II Z200	04/00	DM 399,-	79%
Guillemot	Mani Gamer Xentor 32	08/99	DM 479,-	79%
Creative Labs	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	08/99	DM 399,-	79%
ATI	Rage Fury Pro	12/99	DM 389,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	DM 329,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	02/00	DM 329,-	78%
Eizo	Eraser III Pro	12/99	DM 399,-	78%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	DM 399,-	77%
Guillemot	Mani Gamer Xentor	07/99	DM 289,-	75%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	DM 229,-	74%
Diamond	Slash II 5540 Xtreme	-	DM 279,-	73%
Guillemot	Coopert H	12/99	DM 199,-	70%
ATI	Rage Fury 32MB TV-Out	06/99	DM 299,-	10%

Joysticks ohne Force Feedback

Microsoft	Precision Pro	02/98	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/98	DM 129,-	86%
Logitech	WingMan Extreme Digital 3D	12/99	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	DM 69,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	DM 69,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	-	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	04/98	DM 199,-	79%
Genius	MassFighter F-3D	-	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	DM 69,-	76%
Logitech	WingMan Interceptor	-	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F22 Twister	-	DM 69,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	DM 239,-	86%
Logitech	WingMan Force	01/99	DM 199,-	86%
Tuffman	Jet Leader Force Feedback	11/99	DM 199,-	80%

Gamepads

Microsoft	Game Pad Pro	11/99	DM 89,-	86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	DM 99,-	80%
Microsoft	HammerHead FX	11/99	DM 99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM 69,-	80%
Saitek	GamePad Pro	02/98	DM 49,-	80%
Microsoft	SW Dual Strike	10/99	DM 129,-	79%
Microsoft	HammerHead Digital	02/00	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	02/98	DM 69,-	78%
Centur	Maestro Digital Force	03/00	DM 70,-	77%
Guillemot	Virtual Twister	12/99	DM 79,-	77%
Creative Labs	GamePad Cobra	-	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	-	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	-	DM 49,-	75%
Saitek	Xtrememator	08/98	DM 69,-	74%
Saitek	FF-2M	03/99	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	-	DM 69,-	72%
Saitek	R120 Action Pad	02/00	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Thrustmaster	Formula Pro	02/98	DM 229,-	85%
Saitek	SW Precision Racing Wheel	10/99	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	-	DM 199,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	DM 179,-	79%
Thrustmaster	Formula Sprint	-	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	03/98	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	12/99	DM 125,-	72%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Microsoft	SW FF Wheel	02/98	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	02/98	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	DM 249,-	82%
Microsoft	V4 FF Racing Wheel	03/99	DM 249,-	76%

Kauftipps der Redaktion**Monitore (17/19 Zoll)**

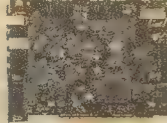
Referenz
Eizo FlexScan F57 (17 Zoll)



Preistipp
Taxan Ergovision 975 (19 Zoll)

**Soundkarten**

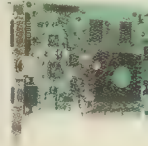
Referenz
Creative SB Live! Player 1024



Preistipp
Guillemot Maxi Sound Fortissimo

**Grafikkarten**

Referenz
Guillemot/Hercules 3D Prophet DDR-DVI



Preistipp
3dfx Voodoo3 2000

**Joysticks ohne Force Feedback**

Referenz
Microsoft Precision Pro



Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000

**Joysticks mit Force Feedback**

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro



Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback

**Gamepads**

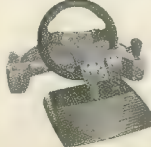
Referenz
Microsoft Game Pad Pro



Preistipp
Creative GamePad Cobra

**Lenkradsysteme ohne Force Feedback**

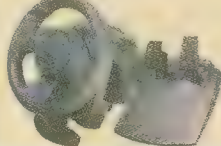
Referenz
Thrustmaster Formula Pro



Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel

**Lenkradsysteme mit Force Feedback**

Referenz
Microsoft SW FF Wheel



Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel

**Hotline**

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	089 - 250000
3dfx	www.3dfx.com	0180 - 517767
Abit	www.abit.com.tw	031 - 77 - 3 204428
Acer	www.acer.de	0800 - 2244999
ACT Labs	www.actlab.com	0541 - 122065
Adaptec	www.adaptec-europe.com	089 - 456 40 60
AMD	www.amd.com	089 - 450 - 53199
Aopen	www.aopen.com	0180 - 555 - 9191
Asus	www.asus.com.tw	02102 - 95990
ATI Technologies	www.atitech.com	089 - 66515 - 0
A-Trend	www.a-trend.com	Kein deutscher Support
Aureal	www.aureal.com	-
AVM	www.avm.de	069 - 66 98 26 - 0
Aztech Labs	www.aztech.de	0614 - 59525
Brother	www.brother.de	0180 - 5002490
Canon	www.canon.de	-
CH Products	www.chproducts.com	0541 - 122065
Compaq	www.compaq.de	0180 - 3 221 228
Conner	siehe Seagate	-
Creative Labs	www.creativelabs.com	069 - 66982900
Creatix	www.creatix.com	0681 - 9811-444
Cyrix	www.via.com.tw/de/index.htm	support@via.com.tw
Daewoo	www.daewoo.de	0 60 33 - 96 91 - 0
Dell	www.dell.de	0180 - 522 4465
Diamond/S3	www.diamondmm.com	08151 - 266330
Eizo	www.eizo.de	02153 - 733400
Elsa	www.elsa.de	0241 - 606512
Endor Fanatec	www.endor.com	1805 - 326283
Ensoniq	www.ensoniq.de	Kein deutscher Support
Epson	www.epson.de	01805 - 234110
Fujitsu	www.fujitsu.de	Support nur via Formular auf Homepage
Gateway 2000	www.gateway2000.de	0800 - 1825262
Genius	www.genius.kye.de	02173 - 974321
Genoa	www.genoa.de	02104 - 39877/39878
Gigabyte	www.gigabyte.com.tw	Nur E-Mail: support@gigabyte.de
Goldstar	www.goldstar.de	02154 - 4920
Gravis	www.gravis.com	0541 - 122065
Guillemot	www.guillemot.com	0211 - 338000
Hauppauge	www.hauppauge.de	02161 - 69 48 8 - 0
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	07031 - 140
Highscreen	www.vobis.de	0190 - 78 77 76
Hitachi	www.hitachi-eu.com/	089 - 99180 128
Hoontech	www.hoontech.com	07152 - 398880
IBM	www.ibm.de	0711 - 785 - 0
Iiyama	www.iiyama.de	089 - 90005033
Intel	www.intel.de	Keine Angabe
Interact/Jollenbeck	www.interact-europe.de	04287 - 12533
Iomega	www.iomega.com	069 - 95086359
Kryotech	www.kryotech.de	-
Kyocera	www.kyocera.de/german/index2.htm	02131 - 1691 - 0
Labtec	www.labtec.com	0811 - 997130
Lexmark	www.lexmark.de	01805 - 000 115
Logitech	www.logitech.de	069 - 92032165
Matrox	www.matrox.de	089 - 6144740
Maxdata/Beineke	www.maxdata.de	02365 952 - 0
Maxtor	www.maxtor.com	353-1204-111 (Irland)
Microsoft	www.microsoft.de	0180 - 5251199
Miro Displays	www.miro.de	08015 - 228144
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	-
Mitsumi	www.mitsumi.de	0180 - 5212530
Motorola	www.motorola.de	06128 - 700
NEC	www.fr.nec.de/gerw/index.htm	0180 - 5242523
Nvidia	www.nvidia.com	001 408 615-2500 (USA)
Oki	www.oki.de	0211 - 5266 0
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	0521 - 96 96 200
Pearl	www.pearl.de	07631 - 360 - 0
Philips	www.philips.de	-
Pioneer	www.pioneer.de	02154 - 913 - 0
Plextor	www.plextor.com	032-27255522 (Belgien)
QMS	www.qms-gmbh.de	Support nur via Formular auf Homepage
Quantum	www.quantum.com	00353 - 429355 103
Quickshot	www.quickshot.com	Kein deutscher Support
Roland	www.roland.co.uk	-
Saitek	www.saitek.de	089 - 546757 - 0
Samsung	www.samsung.de	0180 - 5121213
Seagate	www.seagate.com	0800 - 182 6831
Shuttle	www.spacewalker.com/german	-
Sony	www.sony.de	0180 - 5252 - 586
Targa (Actebis)	www.targa.de	02921 - 99 44 44
Taxan	www.taxan.de	0201 - 7990400
Tekram	www.tekram.de	02102 - 3028 - 40
Teles	www.teles.de	0190 - 871101
TerraTec	www.terratec.de	02157 - 81790
TerraTec Promedia	www.terratec.de	02157 - 81790
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	02732 - 791845
Trust	www.trust.com	-
Videologic	www.videologic.com	Kein deutscher Support
Viewsonic	www.viewsonic.com	0800 - 177430
Western Digital	www.western-digital.com	0800 - 275 4932
Wortmann Terra	www.wortmann.de	05744 - 944144
Yakumo	www.yakumo.de	0531 - 23151 - 0
Yamaha	www.yamaha.de	-
Zykon	www.zykon.com	08546 - 9190
Zykel	www.zykel.de	01805 - 213247

STAR WARS™: EPISODE I

Die Dunkle Bedrohung™

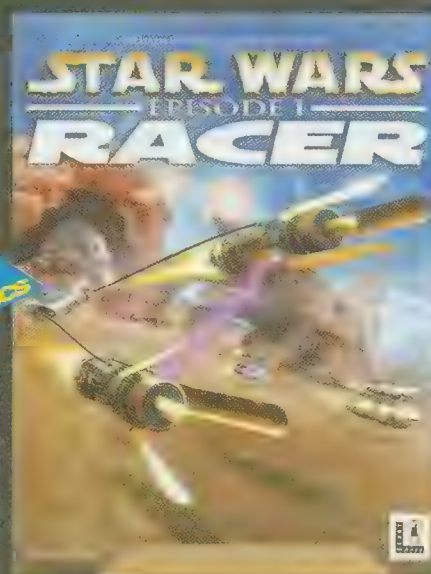
RACER™



Das Spiel basiert auf der Geschichte des lang erwarteten Films "Die Dunkle Bedrohung" und versetzt Sie in die Rollen der wichtigsten Charaktere des Films: Jedi-Ritter Obi Wan Kenobi, Jedi-Meister Qui Gon Jinn, Königin Amidala und Captain Panaka.



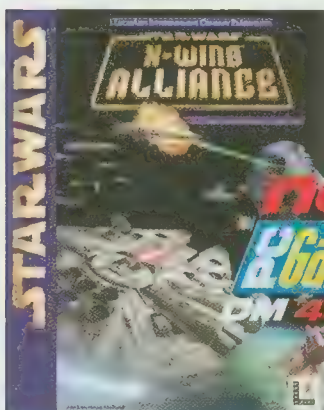
Übernehmen Sie die Rolle des jungen Sklaven Anakin Skywalker, des Champions Sebulba oder eines der 20 anderen unbarmherzigen Mitstreiter und nehmen Sie mit Ihrem von zwei riesigen Turbinen angetriebenen Podracer an galaktischen Turnieren oder Rennen teil.



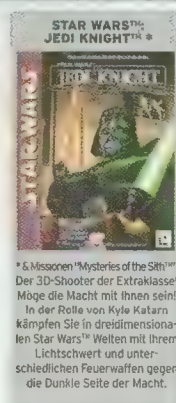
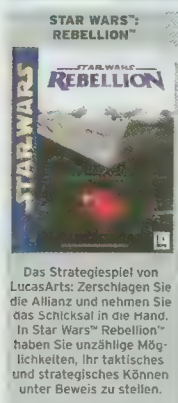
STAR WARS™: X-Wing Alliance™

DER LEGENDÄRE KAMPF UM ENDOR

Star Wars: X-Wing Alliance fesselt den Spieler mit atemberaubender Star Wars Action und verfügt über eine wesentlich verbesserte 3D-Umgebung. Das Spiel bietet einen story-orientierten Einzspieler-Modus, verschiedene Mehrspieler-Modi sowie zum allerersten Mal die Möglichkeit, die Millennium Falcon in einem Angriff auf den zweiten Todesstern während des Kampfes um Endor zu fliegen. Star Wars: X-Wing Alliance wartet mit spektakuläreren Raumkämpfen und mit mehr als doppelt so vielen Schiffen und Objekten auf, als jede Star Wars Flugsimulation bisher. Die Missionen können sich in bis zu vier verschiedenen Sektoren abspielen, und Schlachten können innerhalb der gleichen Planetengruppen, mehreren Sonnensystemen oder auch verteilt in der gesamten Galaxis geführt werden.



DM 49,95*



Ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**

X- Beyond The Frontier



Seit der Mensch erkannte, dass die Erde keine Scheibe ist, träumt er davon, zu den Sternen zu reisen!

X - Beyond the Frontier ist ein faszinierender Genremix mit Action-, Simulations- und Strategieanteilen. Nutzen Sie Ereignisse oder Naturkatastrophen auf den verschiedenen Planeten, um Ihre Gewinne zu maximieren. Bauen Sie Fabriken, um günstiger Ihre eigene Ware herzustellen, und verbessern Sie durch Handel Ihren experimentellen Raumjäger, um ihn in eine wirksame Waffe gegen Ihre Feinde zu verwandeln. Eine rasante hardwarebeschleunigte 3D-Engine, die alle vorhandenen 3D-Grafikkarten unterstützt, begleitet von einem realistischen 3D-Sound, führt Sie durch diesen unbekannten Raumsektor. Wie Sie es schaffen, Ihren Auftrag zu Ende führen, liegt ganz bei Ihnen!



N.I.C.E. 2 King Size

Voll auf Speed!

Mit N.I.C.E. 2 King Size kriegen Sie die volle Packung: die preisgekrönte Vollversion plus das Add-On Tune-Up. Fahren Sie die giftigsten Serienautos der Welt und messen Sie sich mit den härtesten und brutalsten Rennfahrern, die der Rennsport je hervorgebracht hat. Nutzen Sie die skurrilsten Waffen oder teilen Sie kräftig aus. Hier lernen Sie die Härte des Amateurrennsports kennen. Ob Fahrzeugtuning, Time Attack, Netzwerkmodus, bei strahlendem Sonnenschein oder bei Nebel...nehmen Sie einfach noch einen kräftigen Schluck Benzin, schrauben Sie die Gatling Gun auf die Motorhaube und ab auf die Strecke!

ANSTOSS 2 GOLD



ANSTOSS 2 GOLD vereinigt nicht nur die Topseller ANSTOSS 2 und ANSTOSS 2 - Die Verlängerung, sondern enthält auch noch ein 100-seitiges Buch, geschrieben von Gerald Köhler, mit Tipps & Tricks, Taktiken, Hintergründen und vielem mehr.

STAR WARS™: SHADOWS OF THE EMPIRE™



Shadows of the Empire™ enthält ein Jetpack-Abenteuer, Mann-gegen-Mann Kämpfe in labyrinthartigen Innenleveln, Snowspeeder-Kämpfe und Weltraumschlachten. Han Solo hat seine Millennium Falcon und Freund Dash Rendar die Outrider, ein stark gepanzertes und multifunktionales Raumschiff.

STAR WARS™: BEHIND THE MAGIC™



Garantiert das unterhaltsamste STAR WARS™ Multimedia-Handbuch der Galaxis! Ein Muss für alle wissensdurstigen STAR WARS™ Fans, das keine Fragen offen lässt!

Weitere PC Games Classics

DM 19,95*

Toshinden 2 Rent a Hero Grand Prix 500
RedJack Sinistar

DM 29,95*

Monkey Island Special Die Abenteuer des Indiana Jones
Vermeer Elisabeth I. Fatal Racing Test Drive Off-Road
Outlaws™ Monkey Island 3™ Dark Secrets of Africa
Deadlock 2 Jack Nicklaus 5
Tender Loving Care - Die Versuchung

DM 39,95*

Jetfighter 3+ LucasArts Zehn Adventures Test Drive 4
Castrol Honda Suberbike World Champions

Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt! Vertrieb: **RUSHWARE GmbH** A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.





Illustration Fred Harper

Rossis Rumpelkammer

Zwar habe ich angekündigt, die Betrachtungen über den Motorradfahrer an sich in dieser Ausgabe zu vertiefen, doch muss ich das leider aus gegebenem Anlass auf die nächste Ausgabe verschieben. Etwas Grauenhaftes ist nämlich geschehen! Kleine, freundliche Wesen haben auf nahezu allen unseren Rechnern die Kontrolle übernommen. Ich rede hier nicht von der örtlichen Damenhandball-Mannschaft, sondern von den Sims. Selbst ich kreierte einen sympathischen kleinen Kerl, nannte ihn Elvis und ließ ihn in die Sim Lane einziehen. Ein freundliches Häuschen richtete ich seinen Bedürfnissen entsprechend her und versorgte ihn mit allem Lebensnotwendigen. Elvis wurde sehr schnell in der ganzen Nachbarschaft beliebt und auch an weiblichem Besuch mangelte es ihm nicht. Als er eine Stelle als Assistenzarzt annahm, schien seine Zukunft gesichert. Julia, eine dunkelhaarige Schönheit aus der Nachbarschaft, war verdächtig oft zu Besuch und erfreute Elvis mit kleinen Geschenken und Kuchen. Die beiden konnten sich stundenlang unterhalten und waren das Traumpaar schlechthin.

Wie das Grauen seinen Anfang nahm, erfahrt ihr auf **Seite 238**

HARTE FRAGE

Hi PC-Games-Redaktion!

Mein Name ist Oliver Geyer und ich bin einer der vielen Stammleser der PC Games. Ich finde eure Zeitung saustark und das (neue) Design gefällt mir sehr gut. Leider habe ich zurzeit nur einen Gurken-PC. Das heißt, er hat nur 133 MHz und 32 MB. Ich will mir nun einen Athlon 600 MHz kaufen. Wie gut ist der Athlon 600? Laufen da auch alle Spiele problemlos drauf? Auf den Spielepackungen steht

ja immer: IBM-kompatibler PC Pentium XXX MHz. Schließt das den Athlon ein? Oder brauch ich da Patches, damit Spiele auch auf einem Athlon laufen? Würde mich echt freuen, wenn ihr mir hier weiterhelfen könntet.

Ciao: Oliver Geyer

Offenbar scheinen momentan sehr viele unserer Leser mit dem Athlon zu liebäugeln. Ich bin auch brav in unsere Hardwareabteilung getappt und hab die Jungs ausgiebig interviewt. Folgendes kam bei unse-

rem Gespräch heraus: Der Athlon macht bei Spielen im Prinzip eine gute Figur. Probleme sind nicht zu erwarten. Einzig einige wenige G-Force-Karten funktionieren nicht ganz reibungslos, was aber nahezu immer durch den Einsatz der aktuellsten Treiber behoben werden kann. Den Part, in welchem es dann abschließend um die neue, blonde Bedienung in unserem Stammcafé ging, möchte ich aus Gründen des Jugendschutzes und der Sicherung des Arbeitsplatzes verschweigen.

Eigentlich hätte ich gerne ein Abo

Denkt sich Walter

VORSCHLAG

Hallo Rainer!

Ich lese jeden Monat die PC Games. Eigentlich hätte ich schon längst gerne ein Abo. Dabei stehe ich vor dem Dilemma, dass ich nicht weiß, ob ich ein normales PC-Games- oder ein PC-Games-Plus-Abo bestellen soll. Denn ich kaufe etwa zur Hälfte mit und ohne Vollversion, je nach Spiel. Nun mein Vorschlag: Es sollte doch möglich sein, dass ich zunächst die PC Games Plus abonniere. Dann kann ich mich jeden Monat informieren, welche Vollversion im nächsten Monat folgt. Dann habe ich ein paar Tage Zeit, um von der Plus-Ausgabe auf die normale PC Games umzubestellen. Wenn ich innerhalb einer bestimmten Frist nichts mache, erhalte ich natürlich die Plus-Ausgabe.

Die Preisdifferenz könnte man der nächsten Aborechnung gutschreiben. Ich gebe zu, dass dieses Prinzip sicher komplexer ist, als stur feste Abonnenten anzuwerben, aber wir leben ja im Zeitalter (beginnender) Interaktivität.

Viele Grüße: Walter

Klingt nett, ist aber leider im richtigen Leben nicht zu realisieren. Der Mehraufwand alleine an Verwaltung wäre nicht mehr zu bezahlen. Nimm einfach mal an, nur 10.000 Abonnenten würden jedes Monat nach ihrem diesbezüglichen Wunsch gefragt, eventuell anfallende Gutschriften verrechnet und - da maschinell ja nicht machbar - ihre Ware eingepackt und verschickt. Denkst du, das könnte unsere Aboabteilung noch nebenbei machen? Natürlich nicht. Das würde dazu führen, dass neue Leute eingestellt werden müssten. „Mir doch wurscht!“, wirst du nun zu Recht sagen. Jedoch ist der Preis unserer Produkte ein kalkulierter, kein erwürfelter Preis, der dann nochmals überdacht werden müsste. Mit Interaktivität hat das Ganze nichts zu tun.

HARTE WARE

Hi Rainier!

Ich habe die PCG März 2000 gelesen und bei der Stelle mit „Overclocking“ blieb mir fast das Herz stehen. Ich mit meinem mickrigen PC

würde mich schon über mehr Leistung freuen, aber das ist mir einfach zu gefährlich. Ich meine wegen Zerstörung des PC und so. Deshalb frage ich mich, wo man sich so schlau machen kann wie zum Beispiel Armin Lenz. Muss man das studieren oder gibt es Kurse, wo man beigebracht bekommt, wie man eine Festplatte oder eine CPU einbaut?

Alles Gute: Sascha

Hallo Saschie!

Solltest du meinen Namen noch einmal so verhunzen, wandert dein Brief ungelesen in die untersten Schichten meines Papierkorbs - dort, wohin sich auch die Putzfrau nur nach größeren Bestechungsversuchen und mit Gummihandschuhen traut. Falls du dich mit der Anrede bei mir beliebt machen wolltest, muss ich dir leider mitteilen, dass es dir gründlich misslungen ist. Unser Armin hat zwar Informatik studiert, jedoch wird da kaum das Zureiten von Hardware gelehrt. Diesbezüglich ist er ein echter Autodidakt. Autodidakt kommt von Auto und bezeichnet jemanden, der so sehr

ple ins Auge und ich las einen Bericht über Lord British und seine Spiele. Ich möchte Sie bitten, mir eines davon zu schicken (bis 1992 Erscheinungstermin), da Sie es ja sicherlich noch besitzen. Kosten kann es bis 10 Mark. So viel wird ein urur-altes Spiel ja nicht kosten, oder?

Herzliche Grüße: Yves Fischer

Aha - Sie sind also der ebenso freundliche wie weltfremde Herr, der in Antiquitätenläden geht und den Inhaber bittet, ihm das ururalte Bild für ein paar lausige Mark zu überlassen? Ich gebe ja zu, dass wir wirklich ein paar angestaubte Sahnestücke in den tiefsten Untiefen unseres Archivs haben (dort, wo 1994 der alte Hausmeister verschollen und nie wieder aufgetaucht ist). Aber wir wären ungern bereit, uns davon zu trennen, zumal der Verlust inzwischen ja auch nicht mehr zu ersetzen wäre. Zuzätzlich erlaube ich mir auch noch zu erwähnen, dass die in Aussicht gestellte Summe prinzipiell nicht dazu taugt, dass wir bereit wären, uns von irgend etwas zu trennen.

Wie kann man sich so schlau machen wie Armin

Fragt sich Sascha

auf sowas abfährt, dass er es sich selber beigebracht hat. Ich würde hier nun gerne etwas von grauenhaften Misserfolgen während seiner Anfangsphase erzählen, doch leider wäre es gelogen. Nach der Methode „Trial and Error“ brachte er sich das erforderliche Fachwissen bezüglich Hardware erstaunlich schnell und ohne nennenswerte Sachschäden bei - ein verkohltes Netzteil erwähne ich lediglich aus purer Schadenfreude. Nur seine angebrannten Augenbrauen und der übergroße Feuerlöscher in seinem Büro geben mir gelegentlich zu denken.

ANFRAGE

Hallo PC-Games-Team!

Vor kurzem habe ich mir die erste Ausgabe der PC Games gekauft. Da ich ein Liebhaber von alten PCs bin (ich habe selbst einen ZX-81, MZ-800 etc.), fiel mir das Bild eines alten Ap-

ZEITANSAGE

Hallo Rainer!

Erst einmal möchte ich euch zu eurer Zeitschrift beglückwünschen. Seit einigen Jahren lese ich jedes Mal eure Testberichte und auch immer den Erscheinungstermin in der Liste und ich bin jedesmal sauer, wenn ich ein Spiel, das mir gefällt, gesehen habe und gleich am angegebenen Termin zu meinem Händler renne, um es zu holen, doch es ist nicht da. Ich kriege jedes Mal die Antwort: „Komm in zwei Wochen wieder!“ Zuletzt ist mir das bei The Sims passiert. Liegt das an meinem Händler oder an der PC Games?

Mit freundlichen Grüßen: Grams

Mir würde der Umgangston in besagtem Laden etwas unangenehm aufstoßen, falls du nicht, was in diesem Falle durchaus zulässig wäre, den Dialog entscheidend gekürzt hast. Ob deine Misere an uns oder besagtem Markt liegt, will ich dir gerne beantworten - und zwar mit den ebenso unsterblichen wie alleine kaum aussagefähigen Worten „weder noch“. In deinem bevorzugten Laden für den käuflichen Erwerb von Soft-

Ich habe einen ZX-81!

Outet sich Yves

ware erklärt dir der nette Verkäufer tatsächlich nichts als die lautere Wahrheit. Und was du bei uns gelesen hast, ist selbstverständlich auch nichts weiter als die Wahrheit. Was ich hier so wortreich erklären will, ist Folgendes: Wenn wir den Test schreiben, nehmen wir den Veröffentlichungstermin, den uns der Hersteller mitteilt. Vom Schreiben des Tests bis zur Auslieferung des fertigen Heftes vergehen aber etwa drei Wochen. In dieser Zeit kann sehr viel geschehen (Schwierigkeiten des Herstellers, Probleme beim Vertrieb, Verzögerung in der Druckerei für das Handbuch, Veränderung des Balzverhalten von Brieftauben u. Ä.). Tröstet es dich, wenn ich dir gestehe, dass es mir in der Videothek ähnlich ergeht wie dir bei deinem Händler, wenn ich mich seit Wochen auf einen Film freue?

FRAUENFRAGEN

Hallo PC Games!

Ein deftiges Lob an euch. Eure Zeitschrift finde ich echt voll krass, wie mein Deutschlehrer jetzt sagen würde. Was ich gerne wissen würde: Ist Petra eigentlich das einzige weibliche Geschöpf?

Florian Schuldt

Ist **Petra** das einzige weibliche Geschöpf? Interessiert Florian

Richte doch bitte deinem Deutschlehrer meine besten Grüße und meine heftigste Missbilligung seines Umgangs aus. Aber nun zu deiner Frage: Da sich die Menschheit nicht durch Zellteilung vermehrt, sind weibliche Geschöpfe unumgänglich. Petra alleine würde für den Fortbestand der Menschheit nicht ausreichen. Dein Bio-Lehrer wird mir da sicher zustimmen. Solltest du jedoch deine Frage ausschließlich auf unsere Redaktionsräumlichkeiten beziehen, muss ich dir unklare Ausdrucksweise vorwerfen. Wenn dich dein Forscherdrang dazu treibt, mir diesen Brief zu schreiben, warum trieb er dich nicht vorher dazu, das Impressum zu lesen? Schon nach denkbar kurzer Recherche hättest du feststellen können, dass dort 13 weibliche Mitarbeiterinnen (zu erkennen an unfraglich weiblichen Vornamen) aufgeführt sind. Nicht erwähnt wurden noch die drei Mädels des Leserservice, die ein grauenhaftes Schicksal dazu verurteilt, mit mir ein Büro zu teilen, die

Rainers Einsichten

Gelegentlich hatte ich das undeutliche Gefühl, etwas die Kontrolle über das Spiel zu verlieren.

Fortsetzung von Seite 236

Als niemand damit rechnete, machte sie Elvis einen Heiratsantrag und in meiner Verwirrung ließ ich Elvis ihn annehmen. Julia konnte stundenlang lesen und sich bis zu fünfundzwanzig Mal am Tag umziehen. Natürlich hatte sie deshalb keine Zeit für den Haushalt. Julia liebt den neuen Pool und verbringt halbe Tage darin. Von Entsetzen geschüttelt musste ich feststellen, dass der neue Gärtner eine Brille trägt. Als vorsichtiger Mensch habe ich ihn sofort entlassen. In der Nachbarschaft zieht ein Lehrer-Ehepaar ein! Ich habe nichts gegen Belehrungen, aber Elvis will sie nicht in der Sim Lane. Eines Tages fällt aus einer Wolke von Blumen (!) ein Kind. Ob Julia mir etwas verschweigt? Das Kind schreit die ganze Nacht und Julia ist vom vielen Lesen und Schwimmen so erschöpft, dass sie sich nicht darum kümmern kann. Ich errichte einen Anbau, in dem das Kind untergebracht wird. Da mir das Kind vom Jugendamt entzogen wird, kann ich den Anbau für das lang entbehrte Billardzimmer verwenden und Julia bekommt immer wieder Körperpunkte, weil ihre Figur vom vielen Schwimmen wirklich traumhaft ist. Warum sie immer öfter herumsteht und lautstark schimpft, entzieht sich meiner Kenntnis. Jedoch beginnt ihre Hysterie mich bald zu nerven. Als die alte Schnep ... äh ... Julia auch noch anfängt, mit dem Nachbarn zu flirten, beschließe ich zu handeln. Ich nutzte ihr tägliches Bad im Pool, um die Leiter kurz entschlossen zu verkaufen. Die Gute dreht Runde um Runde, ohne den Pool verlassen zu können. Ihr Grabstein ist eine wahre Zierde für den Garten. Und da ich schon gerade beim Aufräumen bin, lade ich die beiden Lehrer auf einen Plausch und mauere sie im Esszimmer ein. An dieser Stelle hatte ich das Gefühl, etwas die Kontrolle über das Spiel zu verlieren. Gleich morgen werde ich einen Antrag auf Indizierung der Sims stellen.



R. Rainer

Sekretärin unseres Chefs, die Putzfrau und die freundliche Dame am Empfang, was uns nach einer simplen Addition auf die Summe von 19 bringt, falls dein Mathe-Lehrer an dieser Stelle keine gravierenden Einwände hat.

ZWEIFLER

Hi PC-Games-Crew!

Ihr wundert euch, wieso ich an eure gesamte Crew schreibe? Ganz einfach, ich weiß nicht, von wem dieser Brief gelesen wird. Eines steht jedoch fest! Von Rainer Rosshirt bestimmt nicht, denn seit wann können Erfindungen lesen? Naja, nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Eure Zeitschrift ist echt super, aber wie überall gibt es auch hier einiges zu verbessern! Dabei denke ich an euren Wertungskasten. Genauer, die Rubrik „Hardwarevoraussetzungen“. Denn als ich (nicht mehr so ganz) stolzer Besitzer eines 166-MMX-Prozessors, 64 MB RAM und einer Voodoo-2-Karte euren Test zum neuesten id-Shooter gelesen hatte, kam mir doch einiges spanisch vor. Laut eures Tests ist es mir nicht möglich, dieses Spiel zu

spielen. Allerdings konnte ich das Game ohne Probleme zocken.

Euer treuer, aber nicht alles glaubender Leser David

Keinen Schimmer, wer das dumme Gerücht aufgebracht hat, ich wäre nur eine Erfindung. Ich wäre dir jedoch zu tiefstem Dank verpflichtet, wenn du auch das Finanzamt von meiner Nichtexistenz überzeugen könntest, da Erfindungen bestimmt nicht steuerpflichtig sind. Aber nun genug der kühnen Träume - zurück auf den harten Boden der Realität, wobei mir dein Brief sehr hilfreich ist. Rein technisch gesehen wird man nahezu jedes Spiel spielen können, wenn man gewisse Abstriche bei der Auflösung und der Detailtiefe macht. Wenn man sich dann auch nicht daran stört, dass der flüssige Ablauf etwas zu wünschen übrig lässt, kann man durchaus damit leben. Allerdings frage ich mich dann, ob es noch etwas mit dem eigentlichen Spiel zu tun hat, da gerade das angesprochene Spiel nicht zuletzt von der Geschwindigkeit und der hervorragenden Grafik lebt. Diesbezüglich würde ich wieder einmal gerne des Volkes Stimme vernehmen und öle mein Postfach.

HERSTELLER-HOTLINES

A

Acclaim
☎ (089) 329 40 600
Mo, Mi, Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.acclaim.de

Activision
☎ (01805) 22 51 55
Mo-Fr 14.00-18.00
Sa-So 16.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.activision.de

Ascaron
☎ (05241) 966 90
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.ascaron.de

Eidos Interactive
☎ (0190) 510051
Mo-Fr 11.00-13.00,
14.00-18.00
0,21 DM pro Minute
www.eidos.de

Electronic Arts
Spiele-Hotline:
☎ (0190) 900030
Technik-Hotline:
☎ (0190) 572333
Mo-So 9.30-13.00,
14.00-17.30
1,21 DM pro Minute
www.ea.com

Empire Interactive
☎ (089) 85 795 138
Mo-Do 13.00-19.00,
Fr 12.00-16.00
Normaltarif
www.empire-us.com

Ensemble Studios
siehe Microsoft
www.ensemble-studios.com

F

Funatics
siehe Ravensburger
www.funatics.de

G

Gathering of Developers
siehe GT Interactive
www.godgames.com

GT Interactive
siehe Infogrames
www.gtinteractive.de

H

Hasbro Interactive
☎ (01805) 42 72 76
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de
service@hide.de

Havas Interactive
☎ (06103) 99 40 40
24 Stunden am Tag
Normaltarif
www.havas.de

Heart-Line
www.heart-line.de
info@heart-line.de

I

Id Software
siehe Activision
www.idsoftware.com

Impressions
siehe Havas
www.infogrames.de

Infogrames
☎ (0190) 510 550
Mo-Fr 11.00-19.00
1,21 DM pro Minute
www.infogrames.de

Innonics
☎ (0511) 33 61 37 90
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.innonics.de

Interplay
siehe Virgin
www.virgininteractive.de

Ion Storm
siehe Eidos
www.ionstorm.com

J

Jane's
siehe Electronic Arts
www.janes.ea.com

JoWood
siehe Infogrames
www.jowood.com

L

Looking Glass
siehe Eidos
www.lglass.com

Lucas Arts
siehe THQ
www.lucasarts.com

M

Magic Bytes
☎ (05241) 70 18 74
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.magicbytes.com

Maxis
siehe Electronic Arts
www.maxis.com

MicroProse
☎ (01805) 25 25 65
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de

Microsoft
☎ (01805) 25 11 99
Mo-Fr 8.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microsoft.de

N

NEO Software
siehe THQ
www.neo.at

NovaLogic
siehe Electronic Arts
www.novalogic.com

O

Origin
siehe Electronic Arts
www.origin.ea.com

P

Pyro Studios
siehe Eidos
www.pyrostudios.com

R

Ravensburger Int.
☎ (0751) 86 19 44
Mo-Do 16.00-19.00
Normaltarif
www.ravensburger.de

S

Sierra Studios
siehe Havas
www.sierra.de

Spellbound
siehe Infogrames
www.spellbound.de

Software 2000
☎ (0190) 57 20 00
Mo-Do 14.00-19.00
Fr 10.00-14.00
1,20 DM pro Minute
www.software2000.de

Sunflowers
siehe Infogrames
www.sunflowers.de

Synetic
siehe Magic Bytes
www.synetic.de

T

Take 2
☎ (01805) 217 316
Mo-Fr 12.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.take2.de

Team 17
siehe MicroProse
www.microprose.de

The 3DO Company
siehe Ubi Soft
www.3do.com

THQ
☎ (0190) 505511
Mo-Fr 16.00-20.00
1,21 DM pro Minute
www.thq.de

TLC
☎ (089) 613 092 35
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.learningco.de

TopWare Interactive
☎ (0621) 48 28 66 33
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.topware.de

U

Ubi Soft
☎ (0211) 33 80 01
Mo-Fr 9.00-17.00
Normaltarif
www.ubisoft.de

V

Valve
siehe Sierra
www.valvesoftware.com

Virgin
☎ (040) 89 70 33 00
Mo-Fr 15.00-20.00
Normaltarif
www.virgininteractive.de

W

Westwood Studios
siehe Electronic Arts
www.westwood.com

INSERENTEN

151	81
Activision	69, 244
Addcom	53
Adidas	243
Agfa	22
Alternativ	8, 9
Asus	181
ATI	183
AVM	187
Barmer	28, 29
Blackstar	61
Blue Byte	127
Compare	83
COMPUTEC MEDIA	133, 159, 193, 194, 227, 241
Creative Labs	49
Cryo	163
Dell	177
Egmont Interactive	137
Eidos	25, 33, 67, 97, 99, 129
Electronic Arts	42, 43, 84, 85, 95, 105
Elsa	175
E-Plus	35
Flying Horse	149
Gamelt	143
Gong Verlag	170, 171
Hasbro	39
Hauptpaupage	31
Heartline	145
IKK	11
Infogrames	26, 63, 88, 89, 102, 103
Interact	155, 179
Intermedia	83
Joysoft	133, 153
Kye	51
Lego Mindstorms	21
Mannesmann-Arcor	56, 57
Metz	161
Netzstadt	117
NMG	239
Okaysoft	51
Overlook	92, 93
Philipp Morris	2
Playcom	165
Primus	41
ProMarkt	19
Reemtsma	121
Rondomedia	109
S3	123
Saittek	185
Take 2	15, 77, 91
Talkline	75
Telekom	16, 17
Theo Kranz	112, 113, 114, 115
THQ	107, 234, 235
Ubi Soft	23
Verko	13
Virgin	7
Volks- & Raiffeisenbanken	73
WIAL	65

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computer.abo@dsb.net

Service-Fax: 0911/2872-250

[VORSTAND]

Christian Goltz (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

[REDAKTION]

Chefredakteur: Petra Maueröder, Florian Stangl
(V.i.S.d.P.)

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg,
Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner,
Daniel Kreiss, Kristoffer Lenke (Assistenz)

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung),
Bernd Holtmann, Silke Menne, Stefan Weiß, Peter Gunn,

Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe,
Lars Geiger

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittich-Hühner, Roland Gerhardt, Christina
Sachse, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von
Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung
zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe
herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge
bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen,
ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des
Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger
erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für
Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern
enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung.
Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages
dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt
der Programme sind die Autoren verantwortlich.

[ANZEIGENKONTAKT]

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/2872-143
Fax: +49 - 911/2872-241
E-Mail: service@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENBERATUNG
Wolfgang Menne Hardware, Versand 0911/2872-144
Jens Klüver Games 0911/2872-348
Susanne Szameitat Online 0911/2872-142

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat 0911/2872-141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph 0911/2872-143

Anzeigenposition
Andreas Klopfer 0911/2872-140

Anzeigen- und Officekoordination
Ina Schubert 0911/2872-346

Anzeigengrafik
Sabine Klier 0911/2872-138

Preisliste: Für die Mediastellen Nr. 13 vom 1.10.1999,
Anforderung über Claudia Rudolph

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche
Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei
Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und
Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen
setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und
Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden,
seinen Produkten oder Dienstleistungen haben,
mühen wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazines mit der Ausgabe
und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen
ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia
Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke: Für gewerbliche
Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an.
Kontakt: Claudia Rudolph

[VERLAG]

COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlagsleiter: Roland Bollendorf

Produktionsleitung: Martin Clossmann

Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra
Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit
CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion, DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computer.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

PC Games CD	ÖS 900,-
PC Games DVD	ÖS 900,-
PC Games Plus	ÖS 1.435,-

Druck: Christian Hecker GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost PC Games:

Zugewiesene ISSN- und Vertriebskennzeichen:		
PC Games CD	Plus	Magazin
ISSN 0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ J12782	841783	883361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

PC ACTION

PSG

N-ZONE

SEGA

PLAYZONE

MEGA

FUN

GAMES

MCV Markt für
Computer- &
Videospiele

**Mitglied der Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V.
(IfW), Bad Godesberg**
Veröffentlichte Auflage 4. Quartal 1999
363.608 Exemplare

Schnappschuss des Monats

Auch im April suchen wir wieder eine witzige Sprechblase für den Schnappschuss des Monats.



Und da soll noch einer behaupten, es gäbe nichts Angestaubteres als das Spielprinzip von Tomb Raider 4 ...

GOLDJUNGEN Der Jüngere der beiden ist Mr. Smith und verantwortlich für Tomb Raider 4.

Christoph von Essen aus Unterhaching heißt der Einsender des frechen Spruchs, den er *Tomb Raider 4*-Designer Adrian Smith in den Mund gelegt hat. Seine Belohnung: Ein dickes PC-Games-Spielepaket. Wenn Ihnen eine ähnlich gute Idee für den aktuellen Schnappschuss (rechts) einfällt, dann reichen Sie Ihren Vorschlag einfach per Postkarte, Telefon, E-Mail oder PC-Games-Website ein.

Gewinn-Hotline: 0190-59 58 59 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
schnappschuss@pcgames.de
www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20. April 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



MEINS! MEINS! Ex-Chefredakteur Thomas Borovskis und Kollegin Maueröder reißen sich förmlich um frisch eingetrudelte Testmuster.

PC Games 6/2000

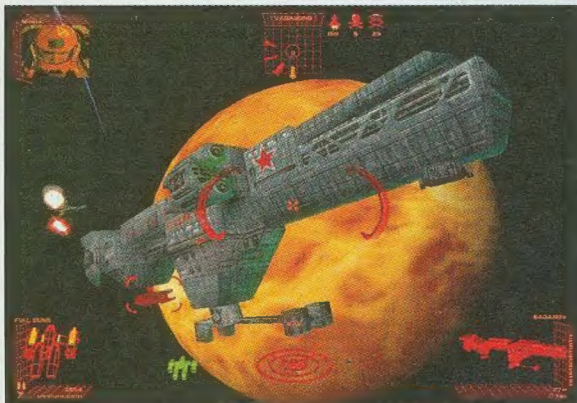
ERSCHEINUNGS-TERMIN

Die PC Games Ausgabe 6/2000 erscheint am 3. Mai 2000

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

Starlancer

Gieriges Glitzern in den Augen und schweißnasse Hände – das sind Symptome, die bei jedem auftreten, der das jüngste Werk von *Privateer-2*-Schöpfer Erin Roberts gespielt hat. Unsere besten Piloten freuen sich bereits auf den Testflug.



Phänomen Starlancer: Schon jetzt Probestaunen ab Seite 70 – knallharte Fakten dann in PC Games 6/2000!

Diablo-2-Betatest

Nur wenige Auserwählte dürfen sich einloggen, wenn Blizzard zum *Diablo-2*-Betatest im Internet trommelt – die PC-Games-Krieger und -Amazonen sind für Sie natürlich dabei. Erfahren Sie aus erster Hand, welche spannenden Neuheiten im Blizzard-Actionrollenspiel auf Sie warten.

Star Trek: Voyager: Elite Force

Die Welt von *Star Trek: Voyager*. Unendliche Wartezeiten. Doch jene haben in Kürze ein Ende und erfreulicherweise sieht es tatsächlich danach aus, als ob es Activision – nicht zuletzt dank der Q3A-Technologie – gelingen könnte, das erste *Star Trek*-Spiel zu entwickeln, das den Vergleich mit der jeweiligen Genre-Konkurrenz (in diesem Fall *Unreal* und *Half-Life*) nicht zu scheuen braucht.

Die Siedler 4

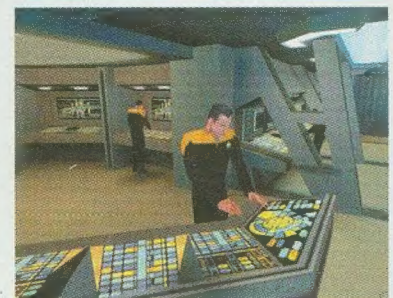
Neue Völker, noch detailliertere Grafik, eine Zoomfunktion und mehr Spieltiefe: Blue Bytes vierte *Siedler*-Generation ist für das Ende des Jahres anstehende Aufbaustrategie-Duell zwischen *Die Siedler 4* und *Anno 1503* bestens gerüstet. PC Games hat das Entwicklerteam besucht und enthüllt die wichtigsten Neuerungen.

32 Seiten Tipps & Tricks

PC Games steht Ihnen bei – auf den Schlachtfeldern der *C&C 3*-Zusatz-CD *Feuersturm*, in der Rolle von *Dark Project 2*-Meisterdieb Garrett und am Steuer eines simulierten Porsche 911 aus der aktuellen *Need for Speed*-Folge. Die Tipps-&-Tricks-Abteilung prüft bereits hinterlistige Cheats und arbeitet an Komplettlösungen.



DIABLO 2 PC Games berichtet live von der Betatest-Feuertaufe im Internet.



STAR TREK: ELITE FORCE Activision gibt dem *Half-Life*-Rivalen den letzten Schliff.



DARK PROJECT 2 Wir geben unverzichtbare Tipps für angehende Meisterdiebe!